EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

FORSAKEN, KULA WORLD, DEAD BALL ZONE, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 6



TEKKEN 3

DET BÄSTA BLIR ÄNNU BÄTTRE

FORSAKEN
WILD ARMS
DEAD OR ALIVE
V-2000
NINJA
KLONOA
GHOST IN THE SHELL
ISS PRO '98
KICK OFF WORLD
DEAD BALL ZONE
CIRCUIT BREAKERS

VIRTUELLA VM

VEM VINNER FOTBOLLS-VM PÅ PLAYSTATION?

TIDSAM 0740-06
06
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 6 • 1998

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

Inledning

På månadens CD

Denna månad kan vi erbjuda hela åtta spelbara demospel av vitt skilda slag. Här hittar du normal sport, blodig framtids-sport, våld, flipper och pussel på samma gång. Dessutom har vi äntligen fått tag i en spelbar demo av vårt eget svenska Kula World. Detta är en bra spelsommar.



THREE LIONS — **Spelbar demo**
Testa att spela som England eller Italien i det engelska landslagets officiella spel.

TIMESHOCK — **Spelbar demo**
Med tre bollar per omgång på två olika svårighetsgrader kan du få din PlayStation att tilta.

CARDINAL SYN — **Spelbar demo**
Blodigt slagsmål för en eller två spelare.

FORSAKEN — **Spelbar demo**
Fly för ditt liv medan du skjuter fiender och samlar guld.

KULA WORLD — **Spelbar demo**
Lek badboll med Sveriges mest psykedeliska spel.

KICK OFF WORLD — **Spelbar demo**
En fotbollsupplevelse både på och utanför planen.

DEAD BALL ZONE — **Spelbar demo**
En minuts försmak av framtidens handboll.

ROCKS AND GEMS — **Spelbar demo**
Akta dig så att du inte hamnar under en stenbumling.

MEDIEVIL — **Rullande demo**
Troll, svärdslek och magi på en gång.

ENLIGHTENMENT — **Video**
Smaskig reklamfilm för Sony-prylar.



Sommaren 1998 går i fotbollens tecken. VM-hysterin är lika stor i den virtuella världen som i den verkliga, och aldrig tidigare har så många fotbollsspel släppts på så kort tid. Med sina kompletta officiella licenser är det givetvis Electronic Arts som står för den tätaste offensiven.

I *World Cup '98* är kvalet äntligen över och den riktiga turneringen kan börja. Men på avbytarbänken väntar bland annat storspelare som Konami och Eidos på att ta över planen, och i slutändan är det bara ni spelare som kan avgöra vem som ska ta hem det digitala världsmästerskapet.

Men det är inte bara sportintresserade som har anledning att vara glada. Snart slår *Tekken 3* in dörren på landets alla spelbutiker, och redan innan dess kommer Temcos yppiga fightingspel *Dead or Alive*. I båda spelen har utvecklarna fört PlayStation-teknologin ytterligare ett snäpp framåt, och den våldsammaste av genrer har blivit snyggare än någonsin. Men slagkämparna får dock ge sig till tåls ett tag, för först ska världens bästa fotbollsnation utses...

Trevlig läsning,
Redaktionen

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08 - 672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB, 112 86 Stockholm, tel: 08 - 652 84 00

Redaktion
Chefredaktör: Tobias Bjarneby
Redaktör: Mikael Weichbrodt
Layout: Anna Clason, Lena Laurén och Erik Nilsson
Korrektur: Caligula Media
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare
John Carling
Daniel Grigorov
Martin Johansson
Robert Weichbrodt

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Lam Tang, Steve Bradley, Mike Goldsmith, Lisa Morris, Milos Coppock, Alvin Weetman, Andrew Collins, Vicki West, Keith Stuart, Steve Faragher, Andy Butcher, Zy Nicholson, Tim Weaver, Paul Pettengale, Nick Veitch, Geidon, Kibblewhite, Les Ellis, Nicolas Di Costanza, Collin Campbell

Produktion
Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Annonsbokning
Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470 - 70 31 12





Actua Tennis



Dead Ball Zone

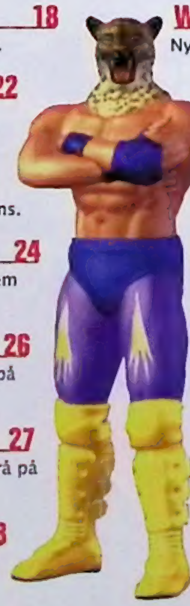


World League Soccer '98

LOADING



SMYGTITTAR





ISS Pro '98



World Cup '98



Forsaken



Need for Speed 3



Tekken 3



Lucky Luke



Circuit Breakers



Ghost in the Shell

SPELTEST





VARJE MÅNAD



ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

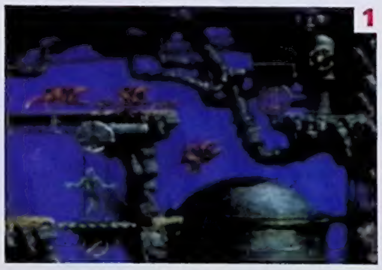
Abe är tillbaka efter succén med sitt första äventyr.





Svenska Playstation-Magasinet kan exklusivt avslöja att den efterlängtade uppföljaren till *Oddworld: Abe's Oddysee* är på gång. Sugna på att släppa ett smakprov till Svenska PlaystationMagasinets läsare innan spelet visats med pompa och ståt på E3 (i atlanta i slutet av maj) har GT Interactive fått hjärnblödning och skickat följande fakta och bilder.

[1] *Exoddus* innehåller samma typ av 2D-bakgrund och 3D-karaktärer som *Abe's Oddysee.* [2] Lustgas är bara en av alla nya bisarra saker i spelet.





Oddworld Inhabitants, spelets utvecklare, är för all del ett underligt gäng, men ett väldigt skickligt och diamantslipat sådant. Från början hade de tänkt att Oddworld-serien skulle bli fyra spel lång. I varje ny titel skulle de utveckla och och utvidga sin fiktiva värld, och dessutom byta ut huvudkaraktären i varje äventyr.

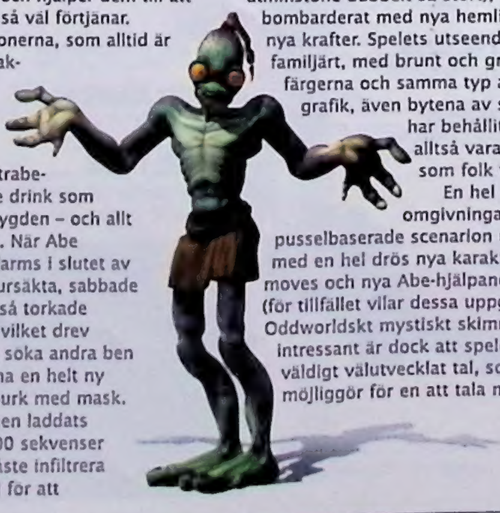
Hursomhelst, tack vare de enorma framgångarna med Abe, så har de episodiska planerna med Oddworld lagts på is, åtminstoner för tillfället. Det verkar nämligen som om publiken inte kan släppa Abe. Hellre än att låta honom gå i pension för tidigt, så har man valt att istället ge honom ett helt nytt äventyr.



Storyn fortsätter precis där handlingen i *Abe's Oddysee* slutade. Tre spöklika Mudokon-själar uppenbarar sig för Abe och bönar honom om att komma till Necrum, en gammal Mudokon-stad som byggts upp över mängder av lik. Nu verkar det som om Glukkonerna håller på att gräva upp benen från de döda Mudokonerna och förvandla dem till Mudombier. Hemska tanke! Själarna vill att man tar bort dessa zombifierade Mudokoner och hjälper dem till att få den sista vila de så väl förtjänar.

Vad mer? Glukkonerna, som alltid är på jakt efter en smakrik köttbaserad produkt, använder sig av benen som huvudingrediens i en ny, ultraberoendeframkallande drink som kallas SoulStorm-brygden – och allt råkar vara Abe's fel. När Abe förstörde Rupture Farms i slutet av första spelet (åh... ursäkta, sabbade vi spelglädjen nu?) så torkade förrådet av ben ut, vilket drev Glukkonerna till att söka andra ben och att senare öppna en helt ny Mudokon-retande burk med mask.

Och så har scenen laddats med ytterligare 1000 sekvenser våld, i vilka Abe måste infiltrera fiendernas bryggeri för att rädda Mudokon-själarna som är fångna däri och därefter förstöra hela härligheten. Spelet är större än de 40-timmar-som-behövs-för-att-klara-spelet (viskande uppskattningar säger att spelet är åtminstone dubbelt så stort), och bombarderat med nya hemligheter och nya krafter. Spelets utseende känns familjärt, med brunt och grönt i färgerna och samma typ av 2D-grafik, även bytena av skärmar har behållits. Allt lär alltså vara precis så, som folk vill ha det.

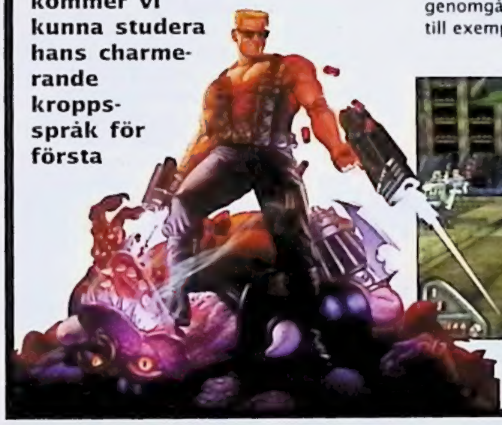


En hel del nya omgivningar och pusselbaserade scenarion utlovas, med en hel drös nya karaktärer, nya moves och nya Abe-hjälpande fordon (för tillfället vilar dessa uppgifter i ett Oddworldskt mystiskt skimmer). Mest intressant är dock att spelet har ett väldigt välutvecklat tal, som möjliggör för en att tala med folket i

DUKE NUKEM

Ljudligare än en pipebomb

Nukem visar nävarna i sitt andra PlayStationspel. Mannen med spelvärldens absolut coolaste smeknamn är tillbaka i *Duke Nukem: A Time To Kill.* Denna gång syns han helt från en tredje persons vinkel, så nu kommer vi kunna studera hans charmerande kroppsspråk för första gången.



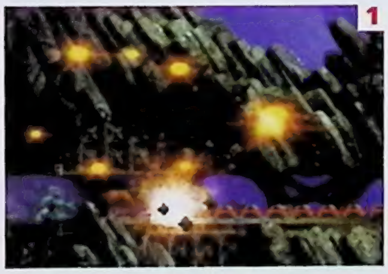
Det här blodiga äventyret kommer att utspelas i fyra olika tidsåldrar. Slakten fortlöper genom Romarrikets storhetsdagar, medeltiden och in i vilda västern. Nukems garderob och vapen ändras i samklang med tidsförflyttningarna. I medeltiden bär han till exempel kilt, i Romarriket spatserar han runt i toga och i vilda västern är det en Gatling-kulspruta som gäller. Utomjordingarna får också genomgå kosmetiska förvandlingar, som till exempel i Rom där de jagar vår hertig med häst och vagn.

Duke Nukem: A Time To Kill utger sig för att ha de största banorna mr Nukem någonsin har gått på. Dessutom ska omgivningarna vara totalt realistiska och interaktiva. Vatten som plaskar, tåg som tuffar, kulor som ricocheterar och tomhylsor som landar med en studs i backen. De lovande ljuseffekterna, det ofantliga utbudet av eldvapen och påsvis med nya ondingar verkar innebära att *Duke Nukem: A Time To Kill* kan var den västbärande hjältens största utmaning hittills. Det ryktas även





[1] Duke ställs nos mot tryne med sina gamla polare, grissnutarna. [2] Olika tider innebär olika kläder, roligt nog.





[1] Detaljerna i bakgrunden har blivit bättre. [2] Förvänta er mängder med nya fiender och fällor.

bryggeriet, och på så sätt lura ondingarna att avslöja sig själva och få de goda att vara till hjälp. Det är dessutom ännu mer onödigt pruttande den här gången. Ett säkert kort?

Vi skriver mer om det här spelet i senare nummer.

DRIVER: 3D *GRAND THEFT AUTO?*

Ett nytt spel från gänget som gjorde *Destruction Derby*







[1] Spelbilderna verkar redan mycket lovande. [2] Att man har valt att använda sig av klassiskt vräkiga amerikanska bilar måste ses som ett stort plus. [3] När vägarna är färdigdesignade kommer det att finnas tonvis av skräp att köra på och över.

De har gjort spel som *Shadow of the Beast*-trilogin och *Destruction derby 1 och 2.* Med den meritlistan är det inte konstigt att vi är nyfikna på vad spelutvecklarna på Reflections tar sig till härnäst.

Den senaste skapelsen är, trots att bilkörning spelar en stor roll, inte ett bilspel i egentlig mening. Huvudpersonen är en flyktchaffis, det vill säga den som är ansvarig för själva flyktmomentet i ett bankrån. Spelet går ut på att man ska lyckas att krångla sina passagerare och deras nyknyckta pengahög undan polisen och iväg till ett säkert ställe. Det finns inga givna banor som flyktvägen följer utan man har en hel stad att tillgå där det går bra att köra precis vart man vill, och kan. *Driver* är alltså något för den frihetstörstande, både bokstavligt och tematiskt. Många har entusiastiskt beskrivit *Driver* som *Grand Theft Auto* i 3D.

Med tanke på att Reflections visat sig bra på att krascha bilar är det en glädje att konstatera att det går att krascha samtliga fordon och även en stor del av omgivningen. Allt för att det ska kännas som att man verkligen är med själv och leker biljakt i någon amerikansk actionfilm.

För tillfället är det inte helt klart vilka som kommer att ge ut *Driver* (Psygnosis har gett ut Reflections' tidigare spel), men vi på PSM är säkra på att någon plockar fram plånboken ganska snart.

Psst!

Rykten cirkulerar, skvaller sprids och det tisslas och tasslas...

SQUARE I LÖNEUTBETALANDE STILTJE

Nyheter har kommit till Psst!-redaktionen att ett fåtal P4ss delas ut vid Squares amerikanska kontor. När nu både *Final Fantasy VII* och *Parasite Eve* är färdiga får ett antal av de headhuntade utvecklarna nu sluta sina tjänster. Ett hårt beslut? Japp, och ovanligt när man betänker att internet är översållat med falska bilder på *Final Fantasy VIII* och att rykten om ett stort tillkännagivande förväntas från Square på årets upplaga av E3. Hmmm...

GRAN TURISMO SPIN-OFF

Det har nyligen avslöjats att de talangfulla grabbarna bakom *Gran Turismo* har lämnat Sony Japan för att starta eget. Deras nya företag, Polyphony Digital, kommer att bli ett nytt dotterföretag till Sony Japan. På så sätt vill Sony ge utvecklarna större frihet att arbeta med sina spelkoncept. Detta är en metod som Sony använt tidigare, bland annat för att ge liv åt spelföretagen Arc Entertainment och Contrail. Vi kommer att hålla nya spelföretagets under noggrann uppsikt...

#£\?§•¿$???!!!!

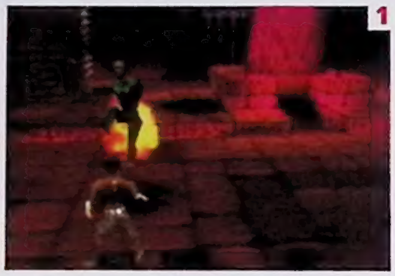
Censuren har återigen visat sitt fula tryne i och med releasen av Midways *Bio Freaks*, ett 3D arkad-spel med åtta karaktärer och över 300 olika animationer. Problemen har dykt upp i och med att spelkaraktären Sabotages klädsel inte anses passande. Sabotage är alltså en kvinna. Det trista är att fröken Sabotages avslöja-hur-undersidan-av-bärarens-tuttar-tröja har förlängts. Den goda nyheten är att den endast har förlängts i Nintendo 64-versionen.

LOADING 11% COMPLETE

ALLA GODA TING ÄR TRE

Tre nya titlar från Crystal Dynamics





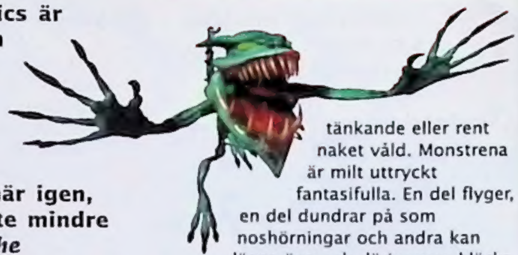




[1] Akuji blir attackerad av en läskig grön typ. [2] Bokstavligt talat hjärtlös. [3] Här har vi självaste Soul Reaver i all sin blodiga glans. [4] *The Unholy War*. Galna monster som är stygga mot varandra.

Crystal Dynamics är gossarna som förvandlade en liten ödla vid namn Gex till en av PlayStations större stjärnor. Nu är de här igen, denna gång med inte mindre än tre spel. *Akuji the Heartless* är ett 3D-spel i *Gex*' anda, fast med betydligt mera svärta. Det går nämligen ut på att man ska föra tillbaka huvudpersonens älskade från helvetet. Voodoo, vilda monster och våldsamma strider är det som präglar det här actionspelet.

Efter *Akuji* kommer *The Unholy War* som är ett 3D-spel som går ut på att man ska spöa monster i allehanda skepnader. Detta görs antingen meddelst strategiskt



tänkande eller rent naket våld. Monstrena är milt uttryckt fantasifulla. En del flyger, en del dundrar på som noshörningar och andra kan lägga ägg och därigenom kläcka fram små miniassistenter.

Det mest intressanta av Crystal Dynamics nya spel är dock *Legacy of Kain: Soul Reaver*, som är en uppföljare till *Blood Omen: Legacy of Kain*. Det nya spelet tar allt det som var bra med det första spelet och ger det en ny grafisk kostym som lär göra de flesta nöjda. Det är helt klart den bästa *Tomb Raider*-klon vi har sett hittills.

Dessa tre spel premiärvisas på E3 den 27 maj och kommer att släppas lagom till jul.

TENCHU





[1] Den här sortens bilder rekommenderas inte för de lite veka. [2] Ve och fasa.

Core's *Ninja* är inte det enda hacka och skära spelet som är på gång. För närvarande härjar det av Sony Japanutvecklade *Tenchu* vilt i österlandet. Snart släpps det i en spelbutik nära dig.

Även om det verkar snarlikt skiljer sig *Tenchu* en hel del från *Ninja*. *Ninja* är som bekant ett renodlat pang-på-njuren/snitt/slafs-spel. *Tenchu* har allt det men även en hel del sekvenser där förmågan att smyga, utforska och (jag skäms att skriva det) gömma sig spelar en avgörande roll.

Man kan välja att spela som man eller kvinna, Rikimaru eller Ayame. Sedan gäller det att lotsa sin krigare genom skogarna, avgrundshålorna och städerna som finns i de tio nivåerna som alla kan beses ur ett klart *Tomb Raider*-inspirerat perspektiv. Det är kanske onödigt att nämna att varje nivå är sprängfylld med samurajer, shoguns och andra råa sällar som inget annat vill än att skada, ja, till och med (flämt) döda dig. Stridstekniken verkar trevligt komplicerad och de stora floderna av blod och annat gegg som flödar när klinga möter kropp lär höja ett och annat roat ögonbryn.
Innan spelet släpps här i väst ska Activision finslipa spelet lite så att det bättre passar den västerländska smaken. Vilket betyg det hela resulterar i får vi se inom kort.

F1 '98

Bizarre Creations har blivit av med F1-jobbet.

Lika säkert som att natt följer dag, lika säkert som att sol följer regn, lika säkert som att salladen ruttnar i kylskåpet innan du hinner äta den, lika säkert var det att det här spelet skulle komma till PlayStation.

Nu har FIA och Psygnosis blivit sams igen efter fiaskot med *F1'97* där Psygnosis hävde ur sig att spelet var godkänt av FIA innan FIA hade hört talas om just den saken. Det nuvarande avtalet gör att Psygnosis kan fortsätta göra officiella FIA-spel ända till år 2001. Som ett första resultat av det nya avtalet kommer nu *F1'98*.



[1] Dessa bilder från *F1'97* visar vad det är de nya spelutvecklarna Visual Sciences måste överträffa. Det blir inte lätt. [2] En ny 3D motor kommer att användas av vilket följer att grafiken kan komma att ändras.

Ännu en gång får vi se Murray (Walker) och Martin (Brundell) göra det de gör bäst; köra bil och tävla mot varandra. En av flera förändringar från tidigare spel är att vi kommer att få kunna köra Damon i en Jordan och Alessi i en Sauber. Den största förändringen av alla är att man har bytt spelutvecklare från Bizarre Creations till Visual Sciences, som hittills mest är kända för att ha gjort *Lemmings Paintball* till PC. Visual Sciences påstår att de kommer att använda en ny grafikmotor och därigenom förbättra grafikkänslan med mera. Så fort vi får reda på något mer så återkommer vi.





TILLBAKA FRÅN DE DÖDA

***Heart of Darkness* och *Viper* är tillbaka.**

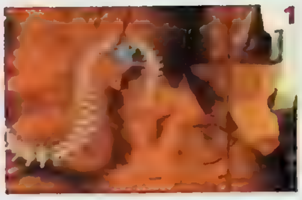
Ett av de märkligare spelen som skulle ha kommit på senare år är *Heart of Darkness*, ett fantasifullt och innehållsrikt plattformspel som en gång i tiden fick speljournalister att skriva förväntansfulla förhandsomdömen... för tre år sedan.

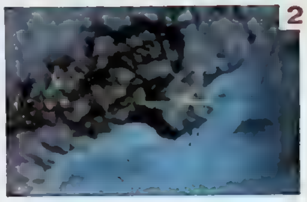
Sent förra året fick Virgin Interactive nog av att vänta på det ständigt försenade spelet. De drog sig ur projektet vilket gjorde att den franska spelutvecklaren Amazing Studios stog med skägget i brevlådan och ett spel som var färdigt till 90 procent och som dessutom började verka osäljbart eftersom det var i 2D. Man trodde att *Heart of Darkness* skulle försvinna ut i intet, men historien har nu fått ett lyckligt slut. Kanske var det 2D-spelet *Abe's Oddysees* succé som tjänade som inspiration. Ocean, som numera ägs av den franska jätten Infogrames har köpt rättigheterna till spelet och har dessutom anslagit den summa pengar som behövs för att Amazing Studios ska kunna göra klart det. Så nu kan man snart köpa historien om Andy som tillsammans med sin hund Whisky måste konfrontera det han är mest rädd för, mörkret, i ett hemligt rike fullt med saker som vill döda honom. Spelet verkar mycket lovande.



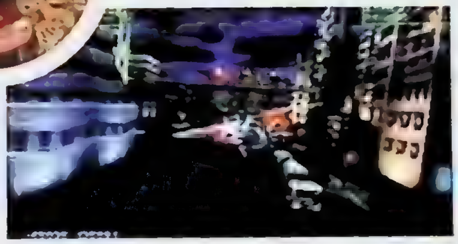
Liknande födslovåndor har spelet *Viper* fått gå igenom. Även det kommer från Ocean/Infogrames. Detta spel var ursprungligen en del av det halvdana spelet *Tunnel B1*, men fick tas bort på grund av tidsbrist. Två år senare har *Tunnel B1s* spelutvecklare NEON blivit X-Ample Architectures och de har färdigställt *Viper*, som är ett lättsamt 3D shoot 'em up med fantastisk grafik och annat ögongodis.

Välkommen tillbaka, pojkar.





[1] Efter att ha befunnit sig i dvala i HOD i tre år så verkar han förvånansvärt pigg, eller hur? [2] För just det, *Abe's Oddysee* är bara i 2D...



En scen från *Vipers* andra nivå. En stadsgata om natten, fullastad med stridsvagnar och annat i kanonväg. Ett *Starfox* till PlayStation? Jajamen...

TOMORROW NEVER DIES







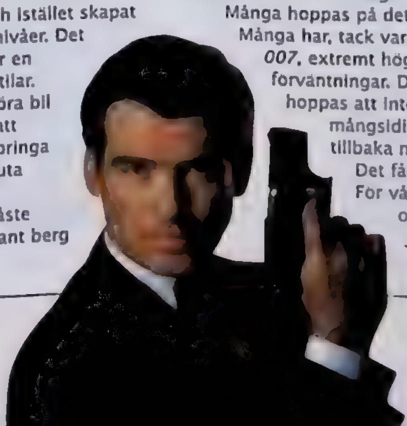
[1] Tack vare krypskytte-inställningen kommer den här skurken snart att vara en ex-skurk, och vi snackar inte om rehabilitering. [2] De obligatoriska *Doom*-klon sekvenserna. [3] Hmmm, inte åktes det några skidor i filmen?

Arbetet fortskrider energiskt på färdigställandet av *Tomorrow Never Dies*, ett av de mest efterlängtade 98-släppen till PlayStation. Det är för övrigt första gången Bond visar sig i ett PlayStation-spel, något som möjliggjorts genom det grymma tillbakatagandet av Bond-licensen från Rare, som gjorde *Goldeneye 007* till N64.

Istället för att ge Rare deras andra Bond licens (och ännu en förmögenhet) valde MGM (som äger 007) att förlita sig på spelutvecklaren Black Ops, vilka tidigare gjort *Agile Warrior*, *Black Dawn* och *Treasures of the Deep*. Har man spelat dessa spel kommer man enligt uppgift att känna igen sig i *Tomorrow Never Dies*. Märkligt nog har annars spelutvecklaren valt att helt bortse från filmförlagans handling inklusive Pierce Brosnans patenterade utseende och istället skapat egna "Bondinspirerade" nivåer. Det betyder att spelet i sig är en antologi med olika spelstilar. Det går att åka skidor, köra bil under vattnet och även att (som i *Goldeneye 007*) springa runt i korridorer och skjuta fiender.

I skidsekvenserna måste Bond ta sig nerför ett brant berg helskinnad trots ett hårdnackat motstånd från en hel kader fiender. Det hela påminner om *Road Rash* på skidor. I bilsekvenserna får Bond tillgång till en BMW Z3 (från *Goldeneye 007*), fullt utrustad med de obligatoriska kulsprutorna och värmesökande missilerna. Undervattenssekvenserna finns i två varianter. I den ena varianten möter vi Bond iförd dykarutrustning plaskandes runt likt en undervattens-Lara. I den andra varianten återförenas JB med sin Lotus Esprit (Älskade Spion) och kan således köra runt under vattnet. *Doom*-klon-sekvenserna utspelar sig i Blofelds schweiziska slott som vaktas av kvinnliga vakter... Perfekt för tjejtjusaren Bond. Annat trevligt är en krypskytteinställning som låter JB pricka fiender på avstånd. En liten kul egenhet är att de skotthål man orsakar blir permanenta och inte försvinner som i så många spel.

Många hoppas på det här spelet. Många har, tack vare Rares *Goldeneye 007*, extremt högt uppskruvade förväntningar. Det är bara att hoppas att inte spelutvecklarnas mångsidiga ambitioner slår tillbaka mot dem själva. Det får bara inte handa. För vår tillfredsställelse och deras jobbs skull.



AKTUELLA RELEASER

JUNI

Adidas Power Soccer 98
Adventures of Alundra
Armoured Core
Batman & Robin
Breath of Fire III
Buggy
Circuit Breakers
Dead or Alive
Deadball Zone
Everybody's Golf
Klonoa
[illegible]
Men in Black
Premier Manager 98
San Francisco Rush
[illegible]
Super Match Soccer
Supercross 98
Total NBA 98
Vigilance 8

PLATINUM

Soul Blade

JULI

[illegible]
Blast Radius
Blasto
[illegible]
Cardinal Syn
Colin McRae Rally
[illegible]
Guilty Gear
Heart of Darkness
Kula World
Medievil
Pet in TV
Point Blank
Road Rash 3D
Sentinel Returns
[illegible]
[illegible]
Viper
[illegible]
[illegible]

AUGUSTI

[illegible]
Azure Dreams
[illegible]
Earthworm Jim 3D
Fluid
Ghost in the Shell
[illegible]
[illegible]
WWF Warzone
[illegible]
[illegible]

ORIENT EXPRESSEN

Vill du simma med en delfin eller hitta en tjej? Vår man i Japan har alla svaren.

Ny hjältinna på djupt vatten

Det flitiga spelbolaget Hudson hade premiärvisning på sitt nya spel *The Blue Legend of Water* på Tokyo Game Show som gick av stapeln i mars.

Spelet är en *Tomb Raider*-inspirerad 3D-historia som utspelar sig i havsdjupen. Det finns torra spelmiljöer i grottor och gamla ruiner som den Lara Croft-inspirerade huvudpersonen ska utforska, men under huvuddelen av äventyret är det simning som gäller. Vid en första anblick påminde det hela om undervattenssekvenserna i *Tomb Raider*.

Exakt hur man spelar *The Blue Legend of Water* har inte avslöjats än men en inte alltför oäven gissning gör gällande att vi kan vänta oss ett äventyrsspel med tämligen stora nivåer. På förhandsvisningen i Tokyo fanns även en delfin med i spelet. Vad denna tjänar för syfte är ännu oklart men att döma av de delfin-liknande ikoner som fanns lite här och var på skärmen lär man kunna styra Flipper på något sätt.

På det stora hela var specialeffekterna bra och undervattensstämningen verkade väl fångad. En liten anmärkning kunde göras vad bakgrunderna beträffar då de visade sig vara av den sorten som inte ändrar sig ett dugg oavsett hur man rör sig. Men med tanke på hur tidigt man ligger utvecklingsmässigt vad beträffar *The Blue Legend of Water* så verkar det på det stora hela taget lovande för Hudsons sortiment av PlayStation-titlar.





En Lara Croft-lookalike simmar bland fiskarna (eller delfinerna, om vi ska vara petiga) i Hudsons genreförnyande *The Blue Legend of Water*.

Uppföljaren till Star Ocean ger Final Fantasy en match

Final Fantasy VII:s inverkan på japanska spelmakare verkar vara större än någonsin. Det spöregnar nya RPG:n. ENIX släpper i sommar *Star Ocean: The Second Story*, som är en uppföljare till det storsäljande RPG:t som kom till SNES:en för två, tre år sedan.

Spelutseendet har utvecklats en del sedan 16-bits-dagarna. Öppningen är naturligtvis en ursnygg CGI-sekvens och spelet självt kommer att vara i 3D, med möjligheter till både rotation och inzoomning. Världskartorna är dock precis som i *Final Fantasy VII* fortfarande i 2D, men striderna är förstås i 3D. ENIX har utlovat ett bättre och smidigare kommandosystem och man har även utökat antalet anfall i syfte att utöka spelmöjligheterna. Andra förbättringar är att antalet kameravinklar utökats plus att man gjort så att spelet är kompatibelt med den nya Dual Shock-handkontrollen.
Så fort vi får veta mer lovar vi att skriva om det.









Förhandsbilder från ENIX nya RPG *Star Ocean: The Second Story*. Det kanske inte blir en ny rival till *Final Fantasy VII* men det verkar i alla fall väldigt snyggt...

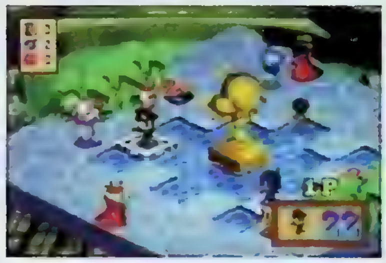
Bomber och granater, modell nittioåtta

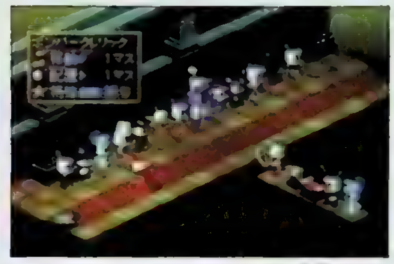
Efter ett antal år av bombande har Hudson bestämt sig för att göra en riktig storstädning vad beträffar *Bomberman*-serien. *Bomberman Wars* heter det nya spelet som rent utseendemässigt kommer att vara sig likt men innehållsmässigt ha drag av ett RPG. En gammal SNES-titel, *Tactic Ogre*, nämns som idékälla.



Huvuduppgiften i *Bomberman Wars* är att döda fiendekungen. Det påminner om ett parti schack. Trupperna ställs nämligen upp likt schackpjäser i början och sedan alternerar man att göra drag, snärtigt påpiskad av den tickande klocka som ska hålla ordning på sölkorvar. Dragen i sig utgörs naturligtvis av det traditionella bombandet, med den skillnaden att man nu kan välja mellan flera olika Bombgubbar. Det finns Bomber Ninja, Bomber Giant, Bomber Monk, Bomber Chief, Bomber Archer och den olycksbådande Dark Bomber.

Det går att spela på två sätt, Quest mode och Battle mode.





Hudson gör om sin *Bomberman*-serie och introducerar lite RPG-ingredienser i *Bomberman World*.

I Quest mode utnämner man sig själv till Bomberman-kung och ger sig ut på jakt efter fyra vänner. För att hitta dessa måste man eliminera fyra bossar och klara av mellan 13 och 25 nivåer. Efter varje nivå får man slantar som används för att utöka armén.

I Battle mode får man först välja fiender, stridsnivå, antal stridsomgångar och vilka som ska hjälpa och stjälpa huvudpersonen. Sedan gäller det att vara så taktisk som möjligt när man komponerar stridsförbanden. Det går att blanda munkar, soldater och till och med ninjor efter lust och förmåga.

Det enda Hudson verkar ha behållit är *Bomberman*-designen och det gamla kära sättet att bomba. Vad *Bomberman*-fansen kommer att tycka återstår att se. PSM lovar att rapportera allt nytt av värde.



De höga kindbenen, de mörka lockarna, de stooora ögonen. Jodå, det japanska Lolita-intresset håller i sig i spelet *With Me Everytime*.

Virtuella flickvänner på väg att släppa till

Med det nya året kom ännu en ny bisarr spelgenre som ska hålla uppe försäljningen i de japanska spelbutikerna. Frågan är om inte 1998 års nya spelgenre är den mest bisarra någonsin. Det handlar om flickvänssimulatorer. Idén kommer från PC-världen där liknande saker förekommit tidigare, om än oftast i en något mer snuskig tappning.

Flickvänner har hursomhelst funnits ett litet tag både till PlayStation och Saturn. Det senaste spelet kommer från Toshiba-EMI och heter *With Me Everytime*. Det har blivit en succé trots det lite taffliga 2D-utseendet som lånat drag från den äldre RPG-stilen. Rent generellt kopplas flickvänsspelen ihop med animéfilmer och mangaserier eller kändisar. Ett smart marknadsföringstrick har varit att att låta just kändisar ge röst åt några av "flickvännerna." *With Me Everytime* är annars ett väldigt enkelt spel där man med en viss förutbestämd summa ska lyckas hitta en flickvän och bjuda ut henne på en date. Detta tarvar en hel del konversationer och eventuellt ett extrajobb eller två, så att man tjänar ihop de pengar som behövs.

Nu verkar det som det inte stannar enbart vid en oskyldig date i vissa spelmakares hjärnor. Vissa spel som är på gång vill gå betydligt längre... Mer om detta och andra nyheter i framtida nummer av PSM.

電撃 PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

Bushido Blade 2
Gran Turismo
Biohazard 2
Dead Or Alive
Zenogears
Final Fantasy V
Clock Tower Ghost Head
Tenchu
Zero Pilot
Mitsumete Night

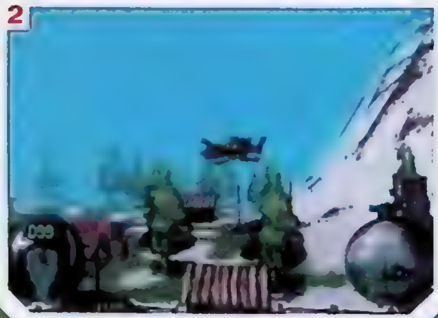
TOPP 10 – MEST EFTERLÄNGTADE

Dragon Quest VII	(ENIX)
To Heart	(Rifu)
Koojin Kyojouu	(Mainichi Communication)
Star Ocean: The Second Story	(ENIX)
Slayers Roi Yaru	(Kadokawa)
Sokaigi	(Square)
Shin Seki Evangelion	(Gainax)
Ely No Atelier	(Gust)
Real Robot	(Banpresto)
Gensoo Suikoden II	(Konami)

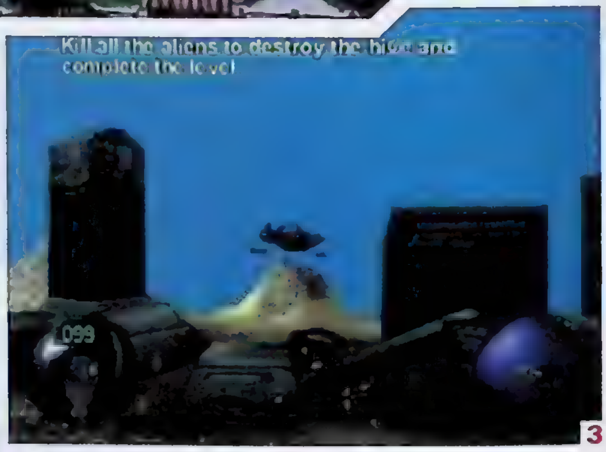
TOPP 4 – LÄSARFAVORITER

Final Fantasy VII	(Square)
Tales Of Destiny	(Namco)
Xenogears	(Square)
Gran Turismo	(SCEE)

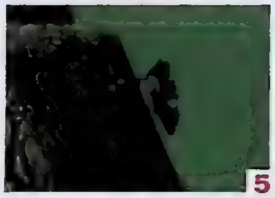




2



3



5



4

[1] Du kan bara ge din farkost fart uppåt, så du måste slå av motorn för sidoförflyttningar. [2] Som tur är finns det en mer konventionell styrning med d-pad att tillgå. [3] Varje bana har ett primärt mål. [4] Spelet är en blandning av dödande, räddande, förstörande och uppbyggande. [5] Hoppsan!

V-2000

Ett nytt virus är under konstruktion

Speltyp: 3D shoot 'em up
Utgivare: Grolier Interactive
Utvecklare: Frontier
Distributör: Okänd

Kommer ni ihåg *Virus*? *Elite*? David Braben skrev dem på 80-talet. Fortfarande är de spelen sådden som hos många människor har växt ut i spelberoende. Braben avslutar just nu uppföljaren till *Virus* och berättar för Svenska PlayStation-Magasinet.

Beskriv *V-2000* kortfattat.
Det är ett action-spel med massvis med saker att utforska och en del pussel-inslag fördelade på 36 världar. Många sorters alien-ondingar har invaderat dessa världar för att sprida ett ogräs-liknande virus som långsamt smittar allting. Man ska rädda människor, som i gengäld skapar saker som man behöver. Det finns mängder med gömda saker.

Är det något nytt som vi inte har sett tidigare?
Det är svårt att säga säkert med den här sortens spel. Realtidsanimerade figurer som förflyttar sig till fots, i luften och i vatten, i stället för motion- apture-teknik. Alltså kan insekter krala över varandra. Du kan ju också gissa vilka möjligheter de flygande insekterna har. En del av våra vatteneffekter är nymodigheter, liksom känslan i farkosterna.

Vilka andra spel har inspirerat V-2000?
Virus, *Defender* (att rädda människor), *Elite* (att lägga till saker till sin farkost samt ranking-systemet) och *Command And Conquer* fast vi har gjort på ett annorlunda sätt.

Vad är bäst med spelet?
Att "äga" en av drakarna. Det är min favoritsak. Genom att använda ett hemligt vapen kan man kontrollera monstrena. Att rulla stenblock över dem är också kul.

Varför kommer det här spelet bli bättre än andra spel i genren?
Antagligen för att det egentligen inte finns något annat spel i genren! Vi har testat spelet på PlayStation-fans, och deras jämförelser har varierat väldigt mycket – bara sällan har samma spel nämnts. Inget annat PlayStation-spel spinner över ett så brett område, och det innehåller mycket originalitet också. Världarna ligger inte i traditionell, tråkig ordning (bana 1, bana 2... bana 36) utan är länkade med varandra.

Några tekniska nymodigheter?
Realtidsanimationerna som jag nämnt. Det otroliga antalet med ondingar är också ett plus med Playstation.

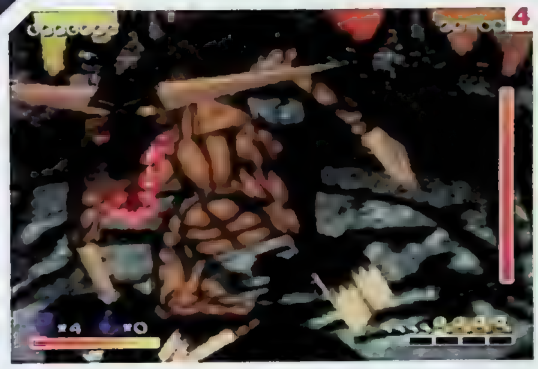
Vad är spelets stamtavla?
Den går 16 år tillbaka. *Elite*, original-*Virus* självklart, *Frontiers: First Encounters* och, ööööh, några Sega-spel.

Varför skulle någon bry sig om *V-2000*?
För att det finns så mycket att upptäcka. De flesta nya spelen idag är så snarlika, fast med bättre grafik och en del nya inslag. *V-2000* platsar inte i den beskrivningen. Förhoppningsvis blir det ett av spelen som folk kommer att jämföra med i framtiden.

1


2


3


4


[1] Slå sönder kistorna och du hittar skatter som extrapoäng. [2] Den här krabban skulle förmodligen kunna fördärva smaken i en havets läckerheter-pasta. [3] Specialvapnen är effektivare än det mesta, de slår till och med de snabbaste sparkarna. [4] Tyvärr går det inte att springa hem och gömma sig under täcket i det här spelet.

NINJA
SHADOW OF DARKNESS

Kamp på liv och död i stridskonstens hemland

Speltyp: Beat 'em up
Utgivare: Eidos
Utvecklare: Core
Släpps: September

Efter succén med uppföljaren till *Tomb Raider* släppte Core det mindre imponerande *Fighting Force*. Nu gör företaget ett nytt försök med *Ninja: Shadow Of Darkness*. Vi har pratat allvar med Cores Troy Horton...

Beskriv *Ninja: Shadow Of Darkness* med hundra ord.
Ninja är ett snabbt spel som mestadels består av arkad-action, men det har även vissa inslag av pussel. Miljön är tredimensionell och det finns över 50 fiender att besegra, inklusive några rejäla bossar. Det finns 12 stycken banor som alla utspelar sig i forntidens Japan. Huvudpersonen är utrustad med vapen som kan förbättras med hjälp av magi. Förutom sina vanliga stridsaktioner, behärskar han fem specialangrepp.

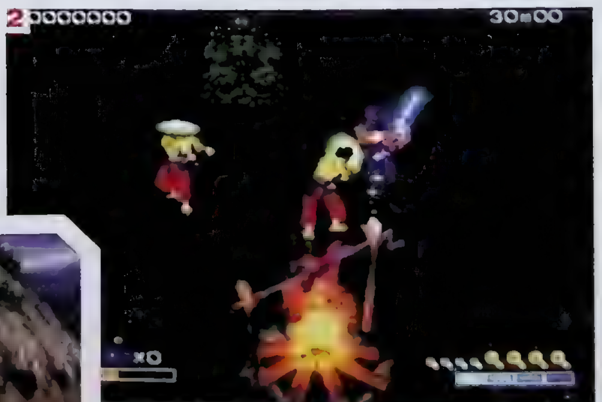
Innehåller spelet något som vi inte sett tidigare?
I dag är det väldigt sällan som man får uppleva något nytt i ett TV-spel. Vi har använt oss av gamla beprövade knep som vi vet går hem hos spelarna. Det finns ingen anledning att hitta på en massa nyheter bara för att de aldrig tidigare gjorts. Det är helheten och känslan som räknas. *Ninja* innehåller flera specialeffekter, snabbhet och massor av action. Vi hoppas att den kombinationen ska tillfredställa spelarna.

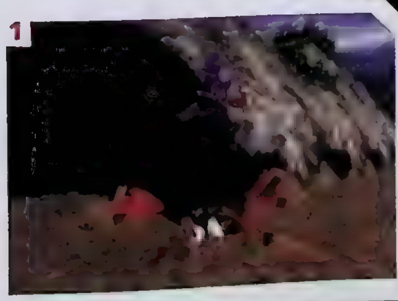
Vad är det bästa med spelet?
Balansen mellan spelkänsla och underhållning i form av fighting, pussel och plattformsspelande, för att inte nämna bossarna man möter under spelets gång!

Varför är det bättre än de andra spelen i genren?
Jag tycker inte att det finns något spel i stil med detta till PlayStation. Tack vare det höga tempot tröttnar man inte i det första taget.

Kan vi förvänta oss några tekniska innovationer?
Ninja visar en imponerande mängd saker på skärmen samtidigt. Även några av specialeffekterna kommer att få spelarna att höja på ögonbrynen, två exempel är vatten- och blixteffekterna. Vi har även arbetat hårt för att göra ett snabbt och smidigt spel.

Varför ska man bry sig om ert spel?
Alla som är ute efter underhållning kommer att uppskatta *Ninja*, det är roligt rakt igenom.

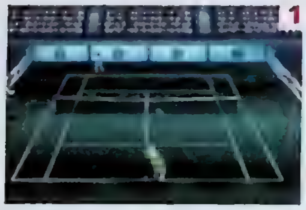
2


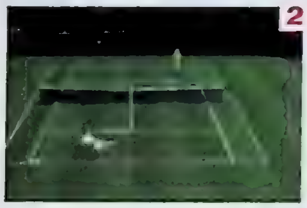
1


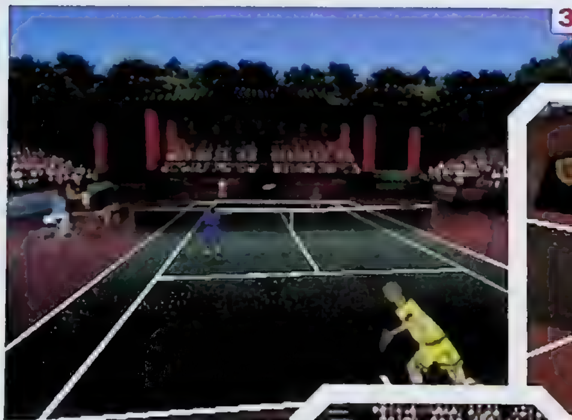
[1] Ninjan symboliserar styrka, smidighet och list. En dödlig kombination. [2] Vår vän klarar av fler än en fiende åt gången. Så det så.

ACTUA TENNIS

Motion Capture-tennis med bollkallar











[1] Välj bland massor av berömda spelare. [2] Allt för publiken. [3] Dubbel så roligt? [4] Man kan ta en närmare titt på spelarna genom att välja förstoring. [5] Förfriskningar mellan seten.

Speltyp: Tennis
Utgivare: Gremlin
Utvecklare: Gremlin
Distributör: Funsoft

Gremlins Actua-team har ställt undan golfklubborna och lagt fotbollskorna på hyllan. Nu är det tennis som gäller. Pete Cook berättar om Actua Tennis.

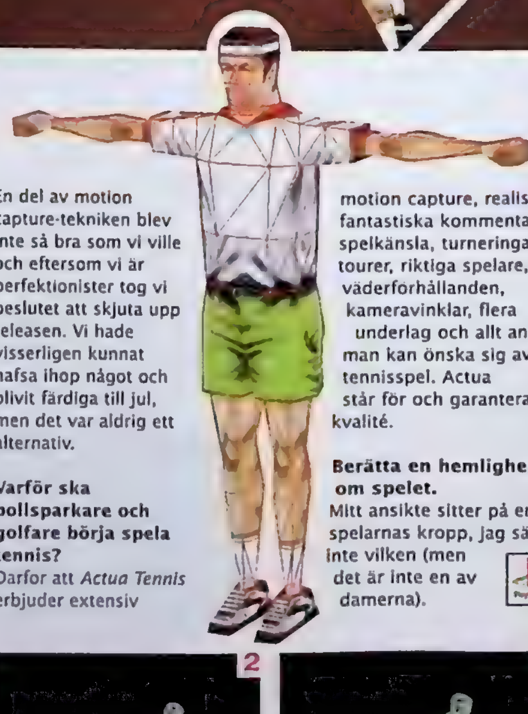
Beskriv *Actua Tennis* med hundra ord.
Skämtar du?! Jaså inte, okej. Rusedski servar, Borg returnerar, MacEnroe lobbar och Sampras smashar. Gremlin 40, alla andra noll. Det tillhör det absoluta toppskiktet av PlayStation-titlar. Det kommer att bli det bästa tennisspelet någonsin framst på grund av att vi spelat och analyserat de flesta som finns samt utvecklat en otrolig motion capture som ger spelarna smidiga och naturliga rörelser. Det kommer att innehålla de traditionella valmöjligheterna, många bonusinslag och flera turneringar. Barry Davies och Sue Barker kommenterar, vad mer kan man begära?

Någon tredimensionell motion capture?
Det är tack vare all motion capture det här spelet är så roligt att spela. Vi har fångat spelarna, linjerna, domarna, bollkallarna – till och med en flaska Robinson.

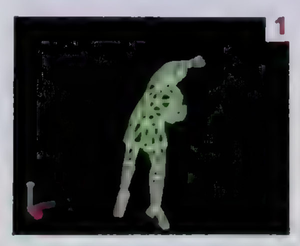
Innehåller spelet några riktiga spelare? En perfekt kopia av Wimbledon kanske?
Det är fullproppat med riktiga spelare, samtliga av de högst rankade spelarna på såväl herr- som damsidan finns tillgängliga. Det kommer dock inte att finnas något Wimbledon, det är ett fotbollslag och har inget med vårt tennisspel att göra.

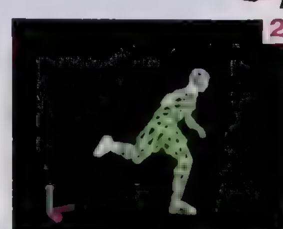
Varför släpptes det inte i fjol som planerat? Vad hände?
En del av motion capture-tekniken blev inte så bra som vi ville och eftersom vi är perfektionister tog vi beslutet att skjuta upp releasen. Vi hade visserligen kunnat hafsa ihop något och blivit färdiga till jul, men det var aldrig ett alternativ.

Varför ska bollsparkare och golfare börja spela tennis?
Darfor att *Actua Tennis* erbjuder extensiv motion capture, realism, fantastiska kommentarer, spelkänsla, turneringar, tourer, riktiga spelare, väderförhållanden, kameravinklar, flera underlag och allt annat man kan önska sig av ett tennisspel. Actua står för och garanterar kvalité.



Berätta en hemlighet om spelet.
Mitt ansikte sitter på en av spelarnas kropp, jag säger inte vilken (men det är inte en av damerna).







[1-3] Ett tio kamerors motion capture-system skapar de bästa animationerna som någonsin gjorts, hävdar Actua-teamet. Vi får väl se hur det blir med den saken.

CONFLICT:

FREESPACE

THE GREAT WAR™

GÖR DIG REDO ATT KÄMPA FÖR DITT LIV!



De hänsynslösa Shivans trädde fram ur hyperrymden nära jorden och uppvisade teknologi som låg ljusår före jorden i utveckling. De gjorde inga försök att kommunicera eller svara på dina böner. De attackerade helt enkelt och förstörde allt i dess väg.

Som pilot för Galactic Terran Alliance är du inte främmande för krig, men denna gång känner du att något är fel. Då du rasar genom rymden för att möta den nya fienden stöter du på ett tvärstopp - det massiva skrovet på en av Shivans jagare. Din mage drar ihop sig då du befinner dig mitt i en intensiv strid med svärmar av stridsfarkoster som rasar mot dig.

Det stora kriget har börjat...

Interplay™

Bonnier Multimedia AB, 103 67 STOCKHOLM
Tel. 08-696 80 20, Fax. 08-696 83 55, Webb www.multimedia.bonnier.se

PC CD ROM



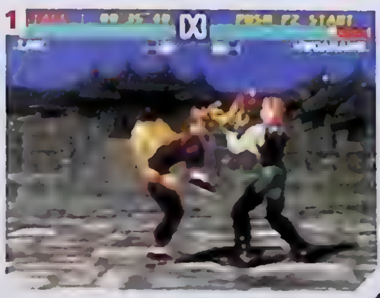
Uppföljaren till det bästa beat 'em up-spelet någonsin. Kungen av Järnnävarnas Turnering nummer 3 är på gång. Här är *Tekken 3*...

Dåliga nyheter. Dubbelt upp. Först kommer dålig nyhet nummer ett. (Host...) Trots att *Tekken 3* redan har funnits till försäljning sedan den 29 Mars i Japan (det har alltså funnits där några månader) så har Sony för tillfället inga planer på att släppa *Tekken 3* i Europa förrän tidigast i September. Så förvänta er inget...

Dålig nyhet nummer två. *Tekken 3* har inte arkad-perfektion. Det här är det första Tekken-spelet som saknar det. Efter att på ett så förtjänstfullt sätt ha lyckats förvandla båda de första arkadversionerna av *Tekken* till konsoll-versioner så har Namco missyckats med att jämka in *Tekken 3*, med hela sitt feta System 12 i en konsoll-variant.

Är spelet ett totalt bortkastat tidsfördriv då? Strunt? Piss? Naäah, inte alls. *Tekken 3* är utan ett jota tvivel det absolut bästa beat 'em up-spel som någonsin har gjorts. Och den här PlayStation-versionen, trots att den saknar en polygon eller två och inte alls har samma detaljerade bakgrund, så har den i alla fall samma slagkraftiga spelkontroll som sin föregångare i arkadhallarna. Och det är snyggt också.

Endast Namco, gudarna av slagsmålsspel till Playstation, kunde besegra det hittills bästa beat 'em up-spelet, *Tekken 2*. De känner igen den vinnande formen när de väl har skapat den, och *Tekken 3* är snarare en logisk forlängning på Tekken-temat, än ett nytt spel i världens favorit beat 'em up-serie. Resultatet är att *Tekken 3* till en början kanske



1



2

[1] De som väntar sig en stor grafisk förbättring från Tekken 2 lär bli besvikna. [2] Men det är ändå det bästa beat 'em up-spelet på Guds gröna ängar.



> Den här PlayStation-versionen har i alla fall samma slagkraftiga spelkontroll som sin föregångare i arkadhallarna.

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Namco	■ SPELTYP:	Beat 'em up

KOMBATTANTERNA

Det finns tio kombattanter att välja mellan i spelets början, men att klara spelet med var och en av dem släpper lös ytterligare en ny, vilket ger 20 kämpar... så finns det förstås två hemliga karaktärer.

Jin Kazama



Den ångestfyllda avkomman av en union mellan Kazyua Mishima och Jan Kazuya, båda är nu döda. Jim är spelets hjälte. Han är tränad av sin farfar Heihachi och drivs av ett hämndbegär att krossa slagsmålsguden som dödade hans mor.

Paul Phoenix



Nu 46 år gamle Paul som missade segern i Tekken 2, har nu som mål att kröna sig till den tredje kungen av Järnnäven, trots att han börjar bli lite gammal. Efter att ha fått sin inbjudan beger sig Paul rakt mot striden hetta och stannar endast upp för att ta med sig Forest Law mot hans faders önskan.

Fan Hwoarang



Fan är Koreanskt underbarn, son till Baek Doo San, tae kwon do-mästaren från Tekken 2. Han är en lösdrivare som anordnar streetfights, satsar pengar och sedan spöar allihop och behåller pengarna själv. När han försökte göra så med Jin blev resultatet dock oavgjort, därför söker han nu hämnd.

Eddy Gordo



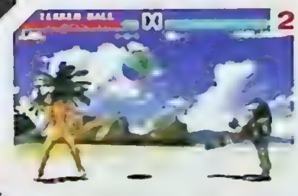
När hans rika pappa, en brasiliansk affärsman råkar i klorna på ett brottssyndikat, blir Eddy själv lurad och satt på kåken som en fånge. Under ett fånguppror ser Eddy hur en man använder stridskonsten capoeri, och lär sig det. Nu är han ute efter hämnd.

1



[1] De nya sido-stegs-förflyttningarna ger *Tekken 3* en större 3D-känsla med möjligheter att kringgå din opponent. [2] Tekken Ball är bara en av alla bonusar som ska hålla dig sysselsatt. [3] Den hemlige karaktären doctor B kräIar omkring på golvet som en galning. [4] Jonglera med en motståndare med multipla slag för att åsamka honom smärta.

2



4



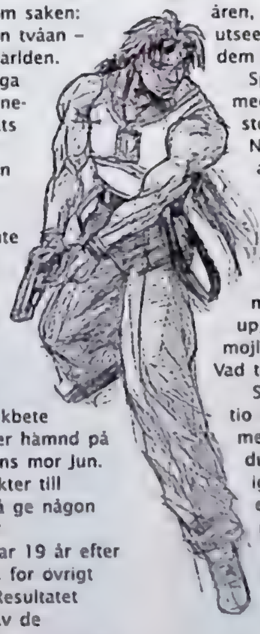
3



inte skiljer sig så mycket från *Tekken 2*, både vad det gäller spelkänsla och vad det gäller utseende, som man kanske hade hoppats. Men det här talar bara till Tekken 2:s fördel snarare än att *Tekken 3* skulle ha några missar. Efter 30 sekunders spel är det inget snack om saken: *Tekken 3* är bättre än tvåan – och därmed bäst i världen.

Det tredje kungliga spelet i Järnnävesturneringen har arrangerats av Heihachi, för att locka slagsmålsguden att uppenbara sig. Heihachi tror att slagsmålsguden är ute efter själarna till skickliga slagskämpar, och slagsmålsguden ska tvingas att delta. Jin Kazama, *Tekken 3*:s hjälte och Heihachis barnbarn, agerar lockbete medan Jin själv söker hämnd på den som dödade hans mor Jun. Man tar ju alla ursäkter till förfogande för att få ge någon på kaften, eller hur?

Turneringen börjar 19 år efter den förra – det som för övrigt kallades *Tekken 2*. Resultatet härav är att några av de stridande inte har klarat sig (Jun och Michelle), medan en del nya har tillkommit (Hwoarang och Eddie), hos en del börjar man se lite grått hår och skägg (Paul och Heihachi) och en del har, tack vare att de har varit i cryo-



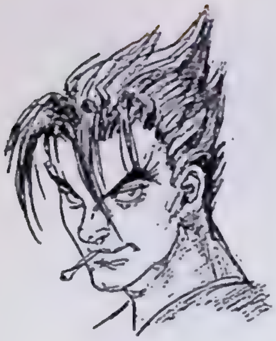
genetiskt förvar de senaste 19 åren, precis samma utseende som du minns dem (Nina och Anna).

Spelet tar sin början med ytterligare ett storslaget intro i sann Namco-anda, som avslutas med att hjälten Jin Kazama dyker upp i en eldboll, och visar en demonisk tatuering. Han stirrar mot månen och ser en uppenbarelse. Är det möjligtvis slagsmålsguden? Vad tror du?

Som vanligt finns det tio karaktärer att välja mellan till en början. Har du väl spelat dig igenom hela spelet med en av dem, belönas du med en ny av tio andra figurer. De har nya karaktärerna släpps i samma ordning som i ▸

Tigerdräkten förvandlar stackars Ed till en sjuttiotalsdisko-demon

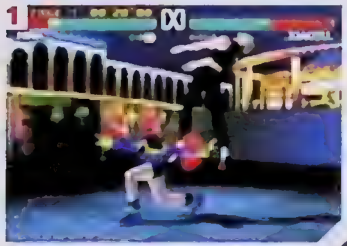
Smygtittar



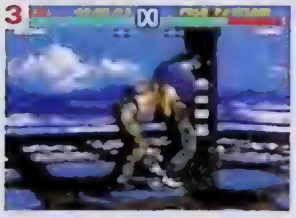




[1] Trots att det verkar vara 3D är grafiken i bakgrunderna bara enkel 2D. [2] Force mode tillåter dig att slåss mot fler nya skurkar i ett "Endast till Playstation"-tillägg. [3] Alla dina favorit-moves är med... plus lite till.





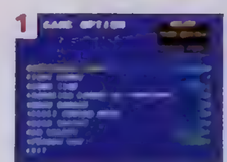


> Dina vanliga kast får konstiga resultat eftersom din opponent nu förändrar sin attack.

arkadversionen, där de under en period på flera månader släpptes en efter en, för att på så sätt få spelarna att fortsätta stoppa pengar i maskinerna. Forutom de här tjugo karaktärerna finns det ytterligare två hemliga figurer (doctor B, en polare till Yoshimitsu och Gon, en liten seriefigurs-dinosaurie) vilket ger häpnadsväckande 22 karaktärer. Vad har vi mer? Det finns varierande uppsattningar kläder till nästan allihop. Här kan nämnas tigerdräkten till Eddy Gordo, vilken förvandlar stackars Ed till en sjuttiotalsdisko-demon, komplett med afrokrull och obscen byxdress.

Fast spelet fortfarande är uppbyggd i linjär Tekken-stil där två snubbar slåss på en 2D-plan (det finns inte en tillstymmelse till Bushido/Tobal-3D-stil här inte) nickar man ändå lite mot den tredje dimensionen. Detta i form av den nya gå-upp-och-gå-ner-i-sidled-på-skärmen-varianten, vilket möjliggör för dig att undvika din opponents händer och fötter. Vad som är ännu mer intressant är dock de nya kasten du har till ditt förfogande. Om en motståndare förflyttar sig i sidled undan din manöver, får dina vanliga kast konstiga resultat, eftersom du nu förandrar din attack for att på ett bättre sätt komma åt din nu illa placerade fiende. Varje kampe har naturligtvis en knippe nya slagkombinationer att lära sig.

Återigen saknas alla former av flygande projektiler, men alla karaktärer har nu något kallat "reversals" (spegelvandning på svenska). Det fungerar så, att när en en spelare utför en specialare så blockerar den inte bara slaget, utan gengäldar även kraften i





[1] Såja, sätt igång! [2] Njut av Eddys galna och bisarra dans i repriserna.

KOMBATTANTERNA



Nina Williams

Fångad av Kazuya i *Tekken 2* sattes Nina i Dr Boskonovitchs fryssömn. Av en slump väcktes hon 19 år senare av Heihachis Tekkenshu-armé. Hon har förlorat minnet och står under slagsmålsgudens kontroll. Hennes uppdrag? Att lönnmörda Jin Kazama.



Yoshimitsu

Trots hans otroligt elaka yttre är han en schysst kille. Hans polare Dr B har förbättrat hans fryssömns-enhet och använder den för att frysa ner hans sjuka dotter. Det enda läkemedlet verkar vara, japp du gissade rätt, blodet från slagsmålsguden. Detta gör Yoshimitsu angelägen att återigen slåss.



King

En föräldralös, uppfostrad av den nu döde King. Vid Kings död tog han över hans kläder och wrestling för att på så sätt rädda daghemmet. Den nya King får reda på att hans företrädare dödades av slagsmålsguden, vilket motiverar honom att delta i turneringen.



Ling Xiaoyu

Ännu en nykomling. Ling gömde sig på ett skepp efter ett besök i Hong Kong. Efter att ha blivit upptäckt spöar hon upp vakterna och imponerar stort på Heihachi som tittade på. Han blir så imponerad att han är villig att hjälpa henne att vinna turneringen.

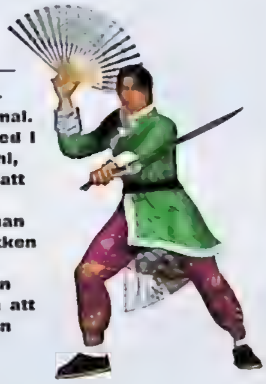
KOMBATTANTERNA

Forest Law



Medan Paul besökte Marshal Law för deras regelbundna träning smickrar han den Bruce Lee-lika Forest och säger att han är mycket bättre än sin far. Paul inbjuder honom att delta i tävlinge. Forest hoppar upp på Pauls motorcykel och hänger på i ett sökande efter ära. Hans far Marshal är inte alltför nöjd.

Lei Wulong



Internationell supersnut, nu 45 år gammal. Lei frestas att gå med i tävlingen av Heihachi, och han hoppas på att få möta sin gamle fiende Bruce, som han nästan dödade i Tekken 2. Bruce dog i en flygplanskrasch, men Lei är övertygad om att han fejkade sin egen död.

[1] Efter att ha hört så mycket om den där slagsmålsguden är det trevligt att till slut få träffa honom. [2] Som du kanske misstänkte missar inte *Tekken 3* några tillfällen med att briljera med sin grafik.

1



2



slaget tillbaks på den som slog. En användbar sak på en tuffing som hela tiden använder samma combo om och om igen.

När du väl har lyckats nita alla opponenter, så finns det en hel drös med tillägg som försäkrar att spelglädjen håller länge än. Här hittar man bland annat de sedvanliga Time Attack och Practice Moods, men också de nya Tekken Force, Tekken Ball och Theatre Mode.

Force Mode förvandlar *Tekken 3* till ett sidscrollande beat 'em up, som ett bättre *Final Fight*. Din valda spelkaraktär (här i en mindre variant) marscherar från vänster bildkant till höger och möter slagsmålsgudens horder *en masse* på sin väg. För första gången någonsin har du alltså chansen att möta mer än en fiende åt gången i ett Tekkenspel, och de dyker upp mest hela tiden för att förska ge dig en snyting innan du går vidare förbi den mjukt passerande bakgrunden. Det här är ett välkommet tidsfordriv som lockar till en del skratt.

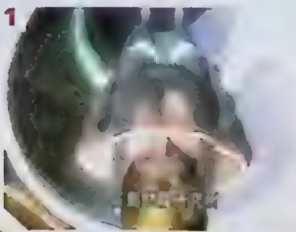
Tekken Ball-mode, mer än att bara vara en specialmove, är en bisarr form av volleyboll som släpps lös efter det att man har klarat av varenda boss i hela spelet. Här ska man, istället för att nita sina fiender, slänga en stor badboll på dem (på en ny strandbana dessutom). Om din motståndare misslyckas med att slå till bollen innan den går i backen åsamkas han skada, speciellt om bollen slogs över till honom med hjälp av en tung specialare. Bizarrt och riktigt roligt på samma gång.

> För första gången någonsin har du alltså chansen att möta mer än en fiende åt gången.

Om du är en stor fan av spektakulära intron och slutsekvenser (och vem är inte det?) så har du mycket kul att hämta i Theatre mode. Här har du inte bara möjlighet att spela upp alla karaktärers filmsekvenser och intron, du kan faktiskt även spela upp sekvenserna till *Tekken 1* och *2* genom att lagga in de skivorna i maskinen.

Och när du väl bemästrar varje specialare hos varje kämpe, och du har klarat av Force mode, hittat alla hemlisar och bevisat att det är du som sannerligen är den äkta slagsmålsguden, så har du fortfarande kvar den där tvåspelars-varianten som kommer att racka en bra bit in i din medelålder. I slutanden är det ändå ett toppen-kvalitet-spel som, när det till slut släpps i Europa, kommer att sälja makalöst bra. Börja spara pengar nu!

1



2



3



4

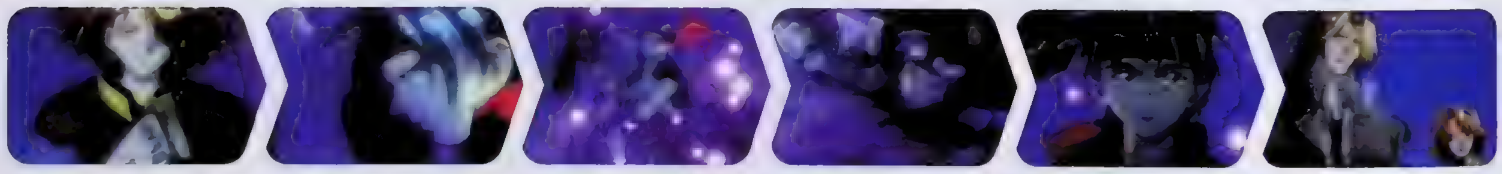


[1] Stackars Nina har inte varit sig själv de senaste 19 åren. [2] En frestande glimt av Gons slutscen. [3] Yoshimitsu laddar upp... [4] ...medan Jun viftar med V-tecknet.

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: MediaVision ■ SPELTYP: RPG

Wild Arms

Nu exploderar utbudet av rollspel till PlayStation. *Wild Arms* är ett exempel.



De renderade intro-sekvenserna är väldigt japanska. Kantiga ansikten, spretiga hår och stora ögon är inget nytt. Soundtracket är däremot originellt- vad sägs om lite spaghetti-country?

När vi testade det har spelet passerade en person, kastade en blick på TV:n och konstaterade hogt att vi spelade *Alundra*. Aven om han hade fel var han inte helt ute och cyklade; det finns faktiskt en del likheter mellan *Wild Arms* och Psygnosis senaste RPG. Båda spelen visar äventyret ovanifrån, grafiken är liknande och spelkanslan likaså.

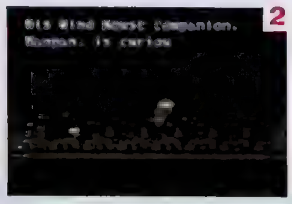
Alundra recenserades i nummer fyra av Svenska PlayStation-Magasinet och fick nio av tio i betyg. Vi kallade det för ett *Zelda* till PlayStation. För de som inte spelat *The Legend of Zelda* på SNES, kan vi berätta att det är ett av de bästa TV-spel som någonsin gjorts. Ett äventyr som blandar alla möjliga speltyper, framst RPG, plattform och pussel.

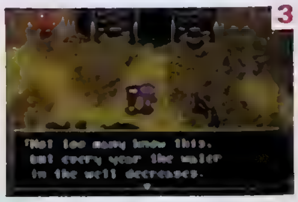
For PlayStations del råder det inget storre tvivel om att *Final Fantasy VII* var det spel som oppnade dorrarna i Europa för rollspelen. Resultaten har inte låtit vänta på sig, *Wild Arms* är ett tydligt bevis på detta.

Karaktärerna är lika söta som Link och Zelda, de renderade sekvenserna for tanken till *FFVII* och precis som sig bör är introt dramatiskt. I början av spelet får man välja mellan tre olika personer: den omkringströvande ynglingen, skattsökaren och flickan från byn. Handlingen tar en mellan olika platser och går både bakåt och framåt. Givetvis stöter man på fiender av alla de slag och det är som vanligt bara att välja ett vapen, slå ihjäl dem och fortsätta...

Även om *Wild Arms* inte blir lika bra som *FFVII*, kommer det säkert att uppskattas av rollspelarna.







[1] Välj en av de tre karaktärerna. [2] *Zelda*-vibbar. [3] Stoppa katten!



Precis som i *Alundra* bevittnar man handlingen ovanifrån.

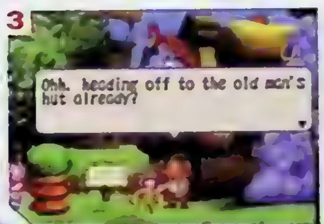
■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Whoopee Camp	■ SPELTYP:	Plattform

TOMBI

Dags för svinslakt. Ett rosahårigt, grisdödande **troll har huvudrollen** i det traditionella plattformsspelet **Tombi.**











[1] *Tombi* är ett plattformsspel med vissa RPG-egenskaper. [2] Upp och hoppa. [3] Läs vad det står och döda trollen. [4] Små onda mördarsvin...

För er som tillbringat era tidiga år som gamers i en Super Famicoms smäckra sällskap så borde Tombi vara ett välbekant ansikte. Det är ett gulle-gulligt plattformsspel som känns väldigt japanskt med en huvudperson som är mycket lik en av de där små trolldockorna som ingen kan ha undgått. Tombi har dessutom ett överdåd till skär kalufs och ett par käcka gröna byxor.

I huvudsak spelas *Tombi* i 2D, men det finns vissa dragningar åt 3D-hållet här och där. Tombi kan röra sig in i och ut ur spelmiljöerna ibland, men det är sällan nödvändigt. Han har andra förmågor som kommer bättre till pass. Dels har han en spikklubba, dels kan han volta på ett synnerligen gymnastiskt vis och sen kan han också svinga sig mellan träden likt Tarzan. Alla dessa tillgångar behövs eftersom spelet fullkomligen kryllar av små blodtörstiga mördargrisar.

Även om spelet kan verka vara av det enklare plattformiga slaget så finns det en hel del RPG-ingredienser också. Tombi måste läsa skyltar lite här och där i spelet för att komma på rätt spår och så har han ett litet förråd där han kan lägga saker han plockat på sig på vägen. Dessutom träffar Tombi på folk som kan vara till hjälp eller stjälp för honom. Som sagt var, lite RPG-ingredienser...

Det finns rätt lite spel i *Tombis* anda till PlayStation så varje plattformstillskott är välkommet. Översättningen från japanskan (där borta heter spelet *Ore Tomba*) är nästan klar. *Tombi* är en liten godbit för alla som gillar 16-bits plattformsspel och även för alla er som kanske vill ha något lite udda till spelhyllan.







[1] SNES-användare kommer att känna igen sig. [2] Gå in i och ut ur nivåer med hjälp av diverse nycklar. [3] Det syns på animationen var det här spelet kommer ifrån.

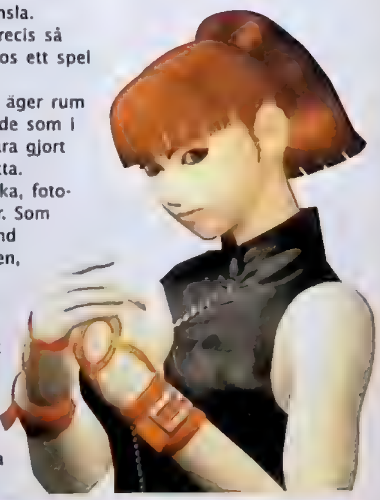
DEAD OR ALIVE

Tag en nypa Jean Claude "Vandalen" van Damme, lite Vietnam-bazooka ljudeffekter och en stor portion kvinnor. Då blir det beat 'em up kryddat med mogna damer.

Uppskattandet av kvinnor visar sig på många olika sätt. Fotografier av Ellen von Unwerth, konst av Rubens och så Henri Laurens studier av kvinnan. Man kan förstås även se till Russ Meyers verk och självklart till skvallertidningar. Och så har vi förstås spelet *Dead Or Alive*. Där är det full med storbystade kvinnor. Och inte bara det. Kjolarna fladdrar. Mycket. Men det är ett cyniskt försäljningsknep. Grafik som tilltalar påverkningsbara unga pojkar. Ett knep som helt enkelt inte borde få upprepas. Inte för ofta i alla fall.

Dead Or Alive är ett mycket stilfullt 3Dspark-, kast- och slåspel. Deltagarna är stora, smidiga och verkar ha tillverkats i en äkta ångmaskin fullproppad med polygoner. Variationerna hos de elva olika karaktärernas spelstil finns endast i smidigheten hos den som spelar spelet. Animationerna uppfyller alla tänkbara krav vilket ger *Dead Or Alive* en skön arkadkänsla.

Spelkontrollen är precis så som man kan önska hos ett spel i den här genren. Sammandrabbningarna äger rum på ett begränsat område som i de flesta fall verkar vara gjort av en stor bit korkmatta. Bakgrunderna är statiska, fotorealistiska omgivningar. Som vanligt. Här ser vi bland annat byggarbetsplatsen, solnedgången och diskoteket... som sagt de vanliga bakgrunderna. Om det är något i det här spelet som är direkt negativt är det bakgrunderna. Vissa av dem ser ut att vara







[1] Stora och välbyggda spelkaraktärer bryter mjukt och försiktigt ner varandra i beståndsdelar. [2] Schmäck! En vältajmad kick på kärlekskorven... det gör ont.

[1] Stå på händerna sysslar gymnaster med, inte slagskämpar. [2] "Sanna mina ord. Vilken vacker uppsättning... aaaaaaah!" [3] Det är som om markisinnan från Queensbury aldrig hade funnits. [4] Spelet förklarar med ett minimalt antal ord vem som är bäst. [5] Se din egen hjärnsubstans rinna en gång till i reprisen.











Spelet går ut på att banka och slå och sopa mattan med motståndaren på ett oändligt antal sätt.

inslängda i sista stund. Ett misstag de förhoppningsvis råder bot på till den slutliga versionen.

På optionmenyn hittar vi de vanliga valmöjligheterna. Man kan vältra sig bland turneringsval, tidsbegränsade matcher, överlevnadsläge, tvåspelarläge och till och med en träningsvariant, om man känner att man är i behov att att bli bättre på att förvandla sin antagonist till en hög med blodiga pixlar. Allt är bra, och de olika spelvarianterna spär bara på intresset man har för spelet.

Spelet går ut på att banka och slå och sopa mattan med motståndaren på ett oändligt antal sätt. Att klappa till sin opponent belönar sig med en ljudeffekt som smällen från en explosion. Till och med de minsta smällarna erbjuder ett handgranatsljud av sällan skådat slag. En slagkombination resulterar i att det låter som om ditt vardagsrum låg mitt i en krigszon. En intressant sak är att man blir utsatt för en särskilt förödande smäll och återgäldar den med ett dödande slag så att fienden bokstavligt flyger i luften. Det är som om de kliver på en osynlig mina. *Dead Or Alive* kan beskrivas som en onaturlig avkomma mellan Jackie Chan, Stormin' Norman och Bernard Manning. Det är väldigt underligt.

Karaktärerna i det här våldsamma spelet kan delas in i tre kategorier: kvinnor som för tankarna till NK:s parfymavdelning, kraftkarlar och sportdykare. Visserligen innehåller den sista gruppen bara en medlem, men han är tillräckligt annorlunda för att behöva en egen kategori.

Efter att ha kommit igenom några nivåer börjar det bli panikartat. Speciellt när man får möta några fräsiga kvinnliga motståndare. Det är ett måste att man lär sig ett flertal svåra kombinationer för att överhuvudtaget komma i närheten av de senare banorna i spelet. Erfarenhetskurvan i spelet är noga uträknad.

Den slutliga versionen av spelet ska enligt utsago erbjuda stor glädje för beat 'em up-fansen men även för nybörjarna. Förhandssnacket om att man kommer att stirra sig blind på brudarna i *Dead Or Alive* är förhoppningsvis bara spekulationer.





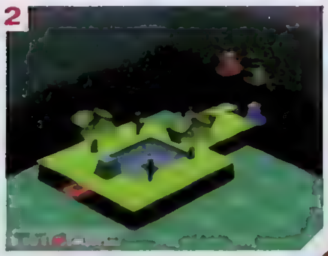
[1] Kvinnorna ställer upp sig. [2] Attacker mot skrevet är inte endast riktade mot män. Vilket kanske är bra.

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: SCEE ■ SPELTYP: Virtuellt husdjur



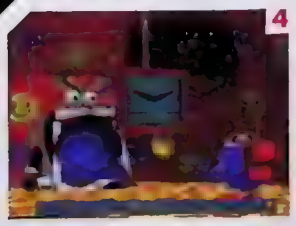
Fråga: Vilket husdjur **hårar** inte ner soffan eller **bajsar** ner mattan?
Svar: Den senaste japanska **märkligheten** som snart drabbar din PlayStation.

1


2


3


[1] Den mångfärgade kullen är den lilla muppgrisens hem. Han plockar fram den från en liten ryggsäck... Mycket märkligt. [2] Ibland skyms sikten. Byt kameravinkel! [3] Sprinklernäsan verkar förvirrad. [4] Dr Y är en pratande TV-skärm. Allas föräldrar borde vara sådana.

4


Låt oss gå rakt på sak. *Pet in TV* är ett väldigt konstigt spel. Spelets huvudperson verkar vara en ohelig korsning av en tamagotchi, en moogle från *Final Fantasy VII* och en dåre från ett japanskt mentalsjukhus.

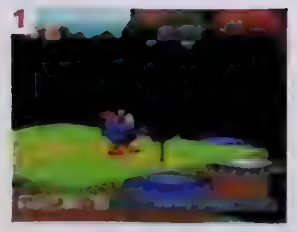
Spelet går ut på att man ska uppfostra det lilla äggformade odjuret. Man ska fostra det så det får ett meningsfullt liv, åtminstone i dess egen lilla TV-värld. Det börjar med att man väljer ett av sex kryp. De är alla ovalformade och går upprätt på små knubbiga ben. Näsorna ser ut att vara gjorda för att vattna blommor med. Tyvärr har man ynka fyra bokstäver att tillgå när man ska namnge besten, men den fantasifulle kan säkert komma på något fiffans fult ändå.

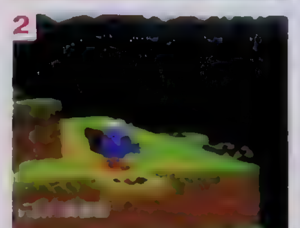
Djurets instinkter driver det att bygga sig ett litet bo med TV och allt. I TV:n bor djurets mentor, Dr. Y. När boet är klart och kraken mött Dr. Y för första gången är det dags för den som spelar att börja leka mamma, pappa, kryp. Som vanligt när det gäller barn och djur kan man inte kontrollera krypet, men man kan försöka påverka det ändå. Han/hon/den/det kanske hittar en bit mat som den inte riktigt vet vad den ska göra med. Den går runt matbiten, kliver på den och gör allt möjligt annat onämnbart, allt utom att äta den.

Genom att klicka på ett urval mer eller mindre glada eller ledsna ikoner kan man visa sitt missnöje eller sin glädje när djuret gör som det ska. Det går också bra att klappa djuret på huvudet och därigenom påverka det att göra det rätta. Förhoppningsvis tar lillparveln till sig något av all visdom den erbjuds så att den kan gå vidare till de senare nivåerna.

Rent grafiskt är *Pet in TV* färggrannt och fräckt. Odjuret och dess värld är i 3D som observeras genom en kamera det går att byta vinkel på. Huvuddelen av spelmakarnas möda verkar dock ha gått åt till att skapa lillparvelns artificiella intelligens.

Ni förstår säkert att det här är en titel som inte alla kommer att uppskatta. Rent spelmässigt kan man bli praktigt förvirrad i början och det hela kan kanske te sig lite monotont. Men det är roligt att konstatera att det finns utrymme för lite annorlunda spel nu när marknaden kan verka överhopad av slagsmål, bilkörning och pang-pang. PlayStation-intelligentian kan se fram mot det här spelet med förväntansfulla hjärnor.

1


2


[1] Fyrkanterna som omger varje plats är utgångar.
[2] En helt vanlig dag för en vandrande liten blå oval.

■ UTGIVARE:	Europress	■ DISTRIBUTÖR:	Wendris
■ UTVECKLARE:	Europress	■ SPELTYP:	Rally



Rally går ut på att köra så fort som möjligt utan att bilen går sönder. Och det är inte alltid så himla enkelt – fråga Tommi.

Det finns en viss typ av människor som tror att deras gamla rostiga Ford går snabbare bara för att de klistrar på dekaler med lustigheter på bakrutan. Om de istället kollade in *Tommi Mäkinen Rally*, skulle de kanske lära sig ett och annat om bilkörning.

Inledningsvis flyter spelet bra. Vissa typiska TV-spelsinslag har fått kliva undan för mer arkadaktiga. Det tydligaste exemplet på detta är att man kan tävla mot andra bilar, istället för enbart mot klockan. Precis som i de flesta andra rallyspel handlar det lika mycket om att parera sladd som att lära sig banans kurvor. Som helhet sätt är *Tommi Mäkinen Rally* dock mer lattspelat än *V Rally*.

Grafiken kunde daremot varit bättre. Bilarna är för fyrkantiga och det borde faktiskt inte vara så svårt att göra dem snyggare. Det finns dock bokstavligen några visuella ljusglimtar, reflektionerna i vindrutan. Banorna utspelar sig på så olika platser som soliga stränder och dimmiga engelska landsvagar. När morkret fallit i sist namnda miljo når *TMR* sin grafiska hojdpunkt. Regnet oser ner, man tander framlyktorna och upplever en orgie i ljuseffekter. Ljuset lyser upp lerpolarna framfor en och fortsatter fram till baklyktorna på bilen framfor.

For narvarande är spelet tyvärr lite långsamt. Det känns aldrig som om man kor fortare an 100 km/h. Aven bilarnas fysik borde forbattras, i nulaget vager de alldeles for latt.

Banorna bor definitivt hanforas till pluskontot. Det finns 65 olika, lika många spegelvanda och den designen ar emellanåt hapnadsvackande. Lagg till mojligheten att vara två spelare, Tommi mode och Dual Shock-alternativet och det verkar onekligen som om *TMR* kan vara vart att kolla upp.

1

2

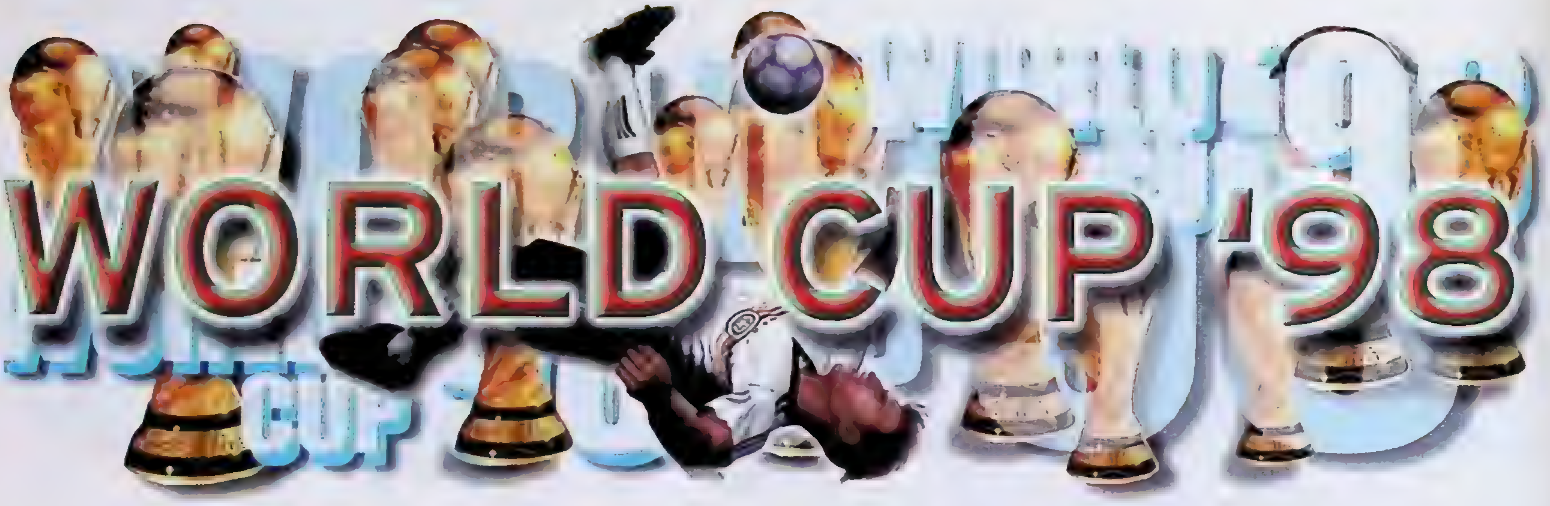

[1] Underlaget kan båda hjälpa och stjälpa en. [2] Att försöka köra likadant som bilen framför en kräver stor koncentration. Det är tydligen inte bara Tommi som vet hur man kör bil.

1

2

3


[1] Det gäller att parera sladden, annars hamnar man lätt i diket och förlorar värdefulla meter. [2] Vissa banors design är häpnadsväckande. [3] Gasen i botten, Tommi!



WORLD CUP '98

Målvakten rullar ut bollen, en pass upp till mittlinjen, härliga dragningar, väggspel och pass, en tvåfotare, skott och mål! Visst, det är ytterligare ett fotbollspel, men ett annorlunda sådant.



[1] Den detaljerade stadion ramar in spänningen på planen.
[2] Så här får det se ut när man skaffat sig licens.
[3] Stora realistiska spelare mod kläder som blir smutsiga.

Ibland händer det att jag talar med personer som inte är insatta i fotboll. Om amnet av någon anledning kommer upp försoker jag oftast byta. I alla fall om jag marker att personen i fråga inte är det minsta intresserad av foreteelsen som sådan. Orkar inte forklara och övertyga. Men oftast omger jag mig av personer som ser sondagen som ett enda långt lidande fram till Thomas Nordahl halsar dem valkommna till ett soligt Milano. Folk gillar olika saker helt enkelt. Sjalv hoppas jag på en VM-final mellan Brasilien och England.

World Cup '98 är uppfoljaren till det populara *FIFA: Road to World Cup*. Spelet ser lovande ut och det blir ju inte direkt sämre av den officiella licensen. Tack vare den får vi spela i riktiga lag med riktiga spelare. Till och med grupperna och speldatumen är korrekta.

Grafiken är fin, spelarna ar uppbyggda med fler polygoner och ror sig smidigare än i föregångaren, aven om spelet i det här avseendet inte riktigt verkar nå upp i samma klass som *Actua Soccer 2*. En rolig sak är att spelarnas trojor och shorts faktiskt blir smutsiga under matcherna. En annan forbattring är matchkameran som funkar bra såval på nara håll som på avstånd. Innan varje match spelas nationalssångerna och man får en chans att granska samtliga spelare tack vare välgjorda inzoomningar.

Kommentarerna kommer

Kommentarerna kommer främst från Gary Lineker, John Motson och Des Lynham, men hur osannolikt det än låter innehåller faktiskt spelet en bonuskommentator, Kenneth Wostenholme.

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: Electronic Arts Nordic
■ UTVECKLARE: Electronic Arts ■ SPELTYP: Fotboll





[1] Hyfsad pass. [2] Tre mål av samma spelare. [3] Man kanske skulle satsat på en libero... hmm. [4] En av kommentatorerna. Visst ser han trevlig ut.





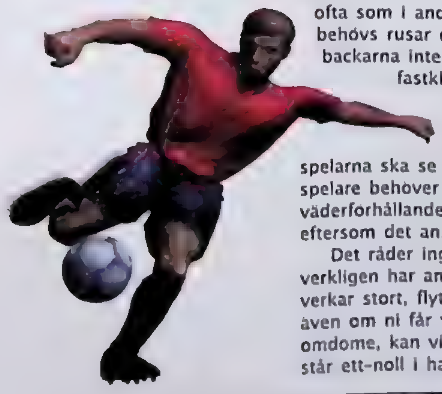
Ett ytterligare inslag är att man själv kan bestämma hur spelarna ska se ut. Tycker man att ens favoritspelare behöver en ny frisyr är det lätt fixat.

främst från Gary Lineker, John Motson och Des Lynham, men hur osannolikt det än låter innehåller faktiskt spelet en bonus kommentator, Kenneth Wostenholme. Han kommer fram när man avslutat en VM-turnering och får välja mellan de klassiska lagen. Detta betyder att man kan spela om matchen mellan England och Tyskland 1966, iklädd långa shorts och med svartvit bild.

En annan bra sak är att målvakterna verkar ha försetts med lite intelligens och hamnar inte lika ofta som i andra spel på halvdistans. När det behövs rusar de ut och rensar undan bollar som backarna inte hinner ikapp istället för att stå fastklistrade på mållinjen och invänta de anstormade motståndarnas skott.

Ytterligare ett inslag är att man själv kan bestämma hur spelarna ska se ut. Tycker man att ens favoritspelare behöver en ny frisyr är det lätt fixat. Även väderförhållandena ändras, dock snöar det aldrig eftersom det anses orealistiskt.

Det råder inget större tvivel om att EA verkligen har ansträngt sig. *World Cup '98* verkar stort, flyter smidigt och ser bra ut. Och även om ni får vänta på vårt slutgiltiga omdöme, kan vi redan nu avslöja att det står ett-noll i halvtid.



■ UTGIVARE:	THQ	■ DISTRIBUTÖR:	Okänd
■ UTVECKLARE:	Inland Productions	■ SPELTYP:	3D-wrestling



WCW Nitro

För att citera Ric Flair när han första gången såg spelet: "Gå upp för gången med klass, visa vem du är... yeeeeeeeaaaah..." Det här är ett wrestling-spel.

Tänk er en dragig sporthall precis utanför Säffle. En brottningsring med utnötta rep. Klangen från klockan lockar fram de lokala hjältarna – två gubbar, båda ungefär 45 bast med grå tinningar och en hel del fett. De börjar kasta sina feta kroppar mot varandra. De fumlar och tumlar och glider och rullar runt på kanvas-golvet i ringen. Det här patetiska, koreograferade skådespelet gör inte en enda människa upphetsad. Kärringarna i stolarna lyfter knappt ögonen från sina stickningar.

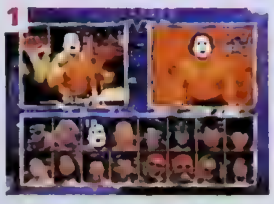
Kliv nu fram 20 år i tiden, förflytta dig till USA, och släng ett öga på det som är wrestling idag – ljusen, glamouren, oljudet. Fett har ersatts av solbrända muskler, kärringarna har ersatts av Baywatch-brudar. Men du kan fortfarande inte få allt...

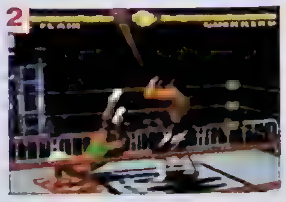
THQ:s senaste wrestlingspel erbjuder inte mindre än 20 superhjältar, bland annat Hollywood Hogan, Sting, Ric Flair, The Giant och så allas favorit, i simdräkt, Macho Man Randy Savage. Samtliga karaktärer har ett trettiotal specialare var – inklusive deras egna smädelser mot varandra. Dessutom finns det ett antal gömda spelkaraktärer som oftast dyker upp när du har vunnit din första rond. De brukar dyka upp i form av en manager eller så.

Det finns olika spelsätt att välja mellan. Man kan ta sig an hela bunten genom att delta i en turnering eller spela en uppvisningsmatch, men man kan också gå in i en match och spela tillsammans med en annan brottare som en del i ett lag. Tvåspelarvariant finns det också, med möjlighet för en-mot-en-spel eller två stycken i ett lag.

Spelet är väldigt imponerande rent utseendemässigt. Spelkaraktärerna är stora, och den högupplösta digitaliserade grafiken ger en fotorealistisk känsla. Rörelserna är däremot mer oforutsägbara. Ena stunden rör man sig framåt lika mycket som en aspackad slagskämpe är kapabel till, nästa sekund löper man framåt som Linford Christie brukade göra när han låg på topp. Uppenbarligen är hastigheten en av de saker som måste rättas till före WCW *Nitros* release.

Medan saker i sin helhet ser bra ut så glömmer kollisionsavkännaren ibland bort sig. Synen av en enorm snubbe som trasslar in sig i och blir ett med tre tjocka rep är riktigt avtändande. Och när vi ändå snuddar vid

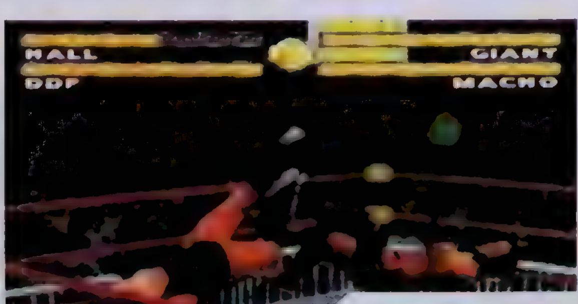


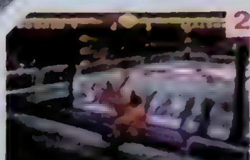


[1] Medan du väljer din inoljade brottare kan du lyssna på hans orerande. [2] Ric Flair åker i backen. Bra!

ämnet, så skulle repen må bra av att vara mer rörliga. I dagsläget ser de ut att vara lika mjuka som ett par splitter nya militärkängor.

Ändå verkar *WCW Nitro* ha en hel del – potentiellt tvåspelarskoj, en smart kamera som håller action-scenerna i centrum, avslagna amerikanska kommentarer och ett fantastiskt urval av oreranden och smädanden. Det senare möjliggör för spelaren att få se fullmotion-videosekvenser med brottarna som blir som galna när de framför sina krav på mästerskapstiteln. *WCW Nitro* är självklart det snyggaste wrestling-spelet hittills till PlayStation. Hoppas bara att spelkontrollen förbättras något.





[1] Ett virrvarr av håriga, svettiga kroppsdelar. [2] Breakdancing uppmuntras aktivt.

■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Konami	■ SPELTYP:	Fotboll



Det finns redan ett otal fotbollsspel till PlayStation, men Konamis spel har alltid stuckit ut från mängden. Vi hoppas att uppföljaren till världens bästa fotbollsspel blir minst lika bra som originalet.

[1] Den brasilianska superstjärnan Ronarid. [2-3] Ännu bättre motion capture.







Vi skulle jublat om *International Superstar Soccer '98* kommit tidigare eller senare, just nu är vi lite mätta på fotbollsspel. Men det spelar ingen roll, det är vår plikt att att informera er om vad som händer.

Föregångaren släpptes i maj förra året och korades till "det bästa fotbollsspelet någonsin". Ett Juventus bland massor av Ljungskile. Vi kan meddela att uppföljaren ser ut att bli ännu bättre. Grafiken är utmärkt och detaljerna många. Spelarna är större än förut, animationen smidigare och motion capture-tekniken mer utvecklad. Matcherna flyter som en dröm och eftersom den vertikala vinkelfunktionen vrider sig ledigt i nittio grader känns spelandet aldrig enformigt. Man kan själv välja hur man ska lägga upp spelet från match till match, något som sällan brukar fungera i realiteten. Möter man ett snabbt lag kan det vara lämpligt att dra ner tempot lite och hålla bollen inom laget i långa stunder. Möter man ett långsammare brukar det fungera fint med hederlig gammal sparka och spring-taktik. Ett annat stort plus är att målvakterna har begåvats med mer intelligens. Det finns egentligen ingenting att klaga på. Om man ändå ska vara petig kan man anmärka på kommentarerna och det faktum att spelarna inte har några riktiga namn. Visserligen kan man själv skriva in dem i Edit, men det är ju inte riktigt samma sak. Lite för mycket fejk.

Konami har valt att vänta med releasen till september och det är nog klokt. På så vis slipper företaget konkurrens från titlar som *Golden Goal* och *World Cup '98*. Och även om *International Superstar Soccer '98* inte har någon officiell licens kommer det säkert att vara en tung kandidat till övertagandet av epitetet "det bästa fotbollspelet någonsin".





[1] Seilla... hmmm, kan det vara Scillachi som åsyftas? Vi har ingen aning. [2] Ett skott, ett mål och hundra repriser. Vad trodde ni?

■ UTGIVARE: THQ ■ DISTRIBUTÖR: Okänd
■ UTVECKLARE: Polygon Magic Inc. ■ SPELTYP: Beat 'em up

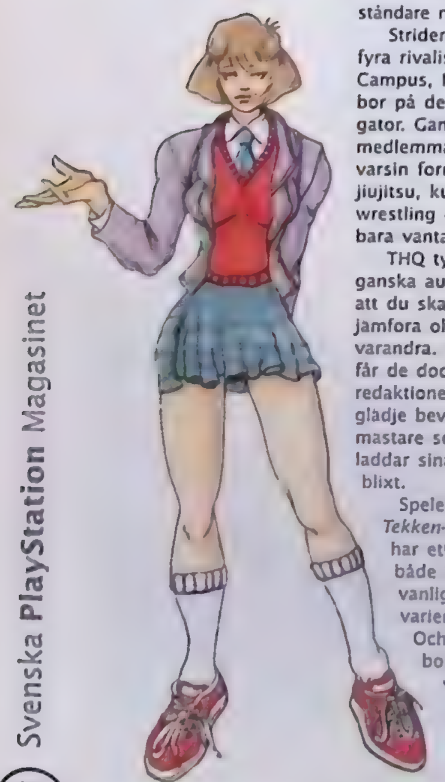


Tuffa karaktärer med mängder av rörelser, ett pulserande rock-soundtrack... Rulla upp dina ärmar, det är trubbel på gång på Los Angeles gator.

Spelet *Vs* kunde lika gärna ha kallats för *Fighting*. Det här är ett av de spele som innehåller en hel del sparkar, lite slag, den svåra konsten att slinka undan och så det alltid lika oförklarliga inslaget som anses vara självklart: de där gångerna när en spelkaraktär skickar elektriska stötar mot en motståndare med sina bara händer.

Striderna utspelar sig mellan fyra rivaliserande gäng (Streets, Campus, Beach och Hoods) som bor på de värsta av Los Angeles gator. Gangen utgörs av fyra medlemmar som alla behärskar varsin form av kampsport. Karate, jiujitsu, kung fu, tae kwon do, wrestling och skitig street-fighting bara väntar på att utnyttjas.

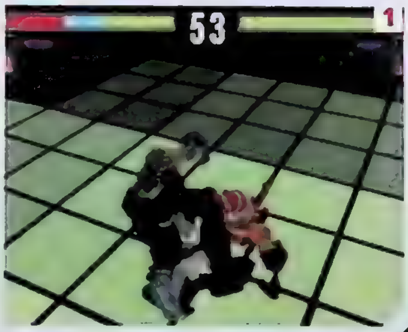
THQ tycker att stridsstilarna är ganska autentiska, vilket innebär att du ska kunna roa dig med att jämföra olika stridskonster med varandra. Skrytet om autenticitet får de dock baklaxa på. Tidningsredaktionen skulle nämligen med glädje bevittna en verklig kung fu-mästare som, under en strid, laddar sina händer och skickar en blixt.

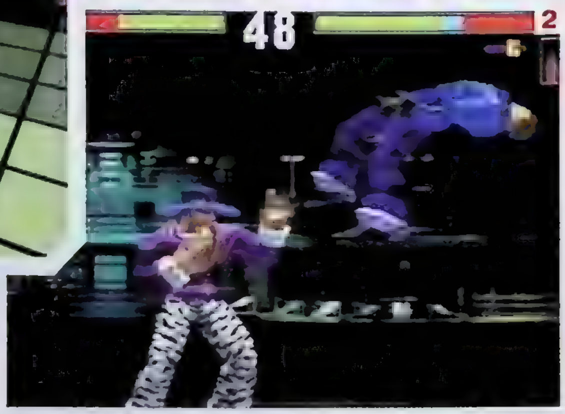


Spelet är i övrigt av *Tekken*-modell. Karaktärerna har ett stort antal rörelser, både "specialare" och vanliga. Stridsplatserna är varierande och ogonvanliga. Och så finns det fyra bossar som inget hellre vill än att trycka ner ditt fejs i rännstenen. Det finns en hel del borde gora till och med den mest kräsmagade virtuella slagskämpe glad.

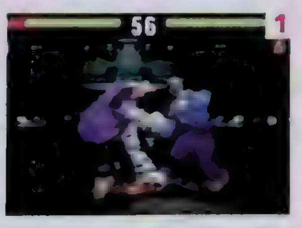
Grafiskt är dock spelet en flugviktare. Kämparna har ett relativt litet antal polygoner och de största figurerna liknar The Thing från Fantastiska Fyran. Det skulle vara en bra idé att ta ett digitalt sandpapper och putsa lite på deras spetsar innan spelet släpps. Andock ser alla gängmedlemmarna personliga ut och en del lockar fram ett smil. Slim-Daddy till exempel, är en 70-talshallick, komplett med zebrarandig sparkdräkt, en tajt skjorta uppknappt till naveln och en stor sammets-solhatt. Ett av Slims favoritstridsställen är nere på discot, men strider äger också rum på skolgårdar, på byggarbetsplatser, på Malibu Beach och i Chinatown.

Vs ser ut som ett hyfsat beat 'em up-spel. Fast om *Tekken 2* är spelens Mike Tyson, så är *Vs* spelens motsvarighet till Frank Bruno.





[1] Nere på discot är en snyting det enda som bjuds. [2] Det här ska lära dig att inte skratta åt töntiga djurfärgade sparkdräkter och fåniga hattar.







[1] Hattar och fladdriga kläder flaxar runt. Slim-Daddy tar en paus från brudarna för att sparka lite röv. [2] Saturday Night Fighter. [3] Stor grabb, liten tös – men oj vad hon rör sig smidigt.

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	Okänd
■ UTVECKLARE:	Squaresoft	■ SPELTYP:	RPG



Alla håller andan när Square släpper sitt första rollspel efter succén med *Final Fantasy VII.*









[1] De förrenderade sekvenserna är extremt detaljerade. [2] Visst finns det likheter med *Final Fantasy VII*. [3] Varning utfärdas för känsliga personer. Vissa inslag är riktigt obehagliga.



Med tanke på att både *Final Fantasy VII* och *Resident Evil 2* säljer som glass i solsken, är det nog ett ganska smart drag att kombinera dessa titlar. Detta insåg Square för länge sedan och nu kommer *Parasite Eve*.

Eftersom det är samma företag som gjort *Final Fantasy VII* och *Parasite Eve* finnns det en del likheter mellan spelen. Grafiken är en av dessa och det tackar vi för. Även de förrenderade sekvenserna känns igen på stilen, men inzoomningarna påminner mer om *Resident Evil 2*. Kamerasystemet har överhuvudtaget förbättrats sedan *Final Fantasy VII*. Karaktärerna är större och mer detaljerade än i nyss nämnda titeln. Scrollningstekniken som användes i *Final Fantasy VII* har utnyttjas på samma effektfulla sätt och resultatet är imponerande. Verkligen.

Så till storyn. Aya Brea är en kvinnlig polis med dyra kläder som ränner runt i New York och letar efter orsaken till ett dödligt virus för att kunna eliminera det. Viruset kallas Eve och muterar och förbränner djur och människor. Väldigt läskigt. Handlingen börjar i Carnegie Hall (publiken brinner upp) och fortsätter på platser som Central Park Zoo och Empire State Building.

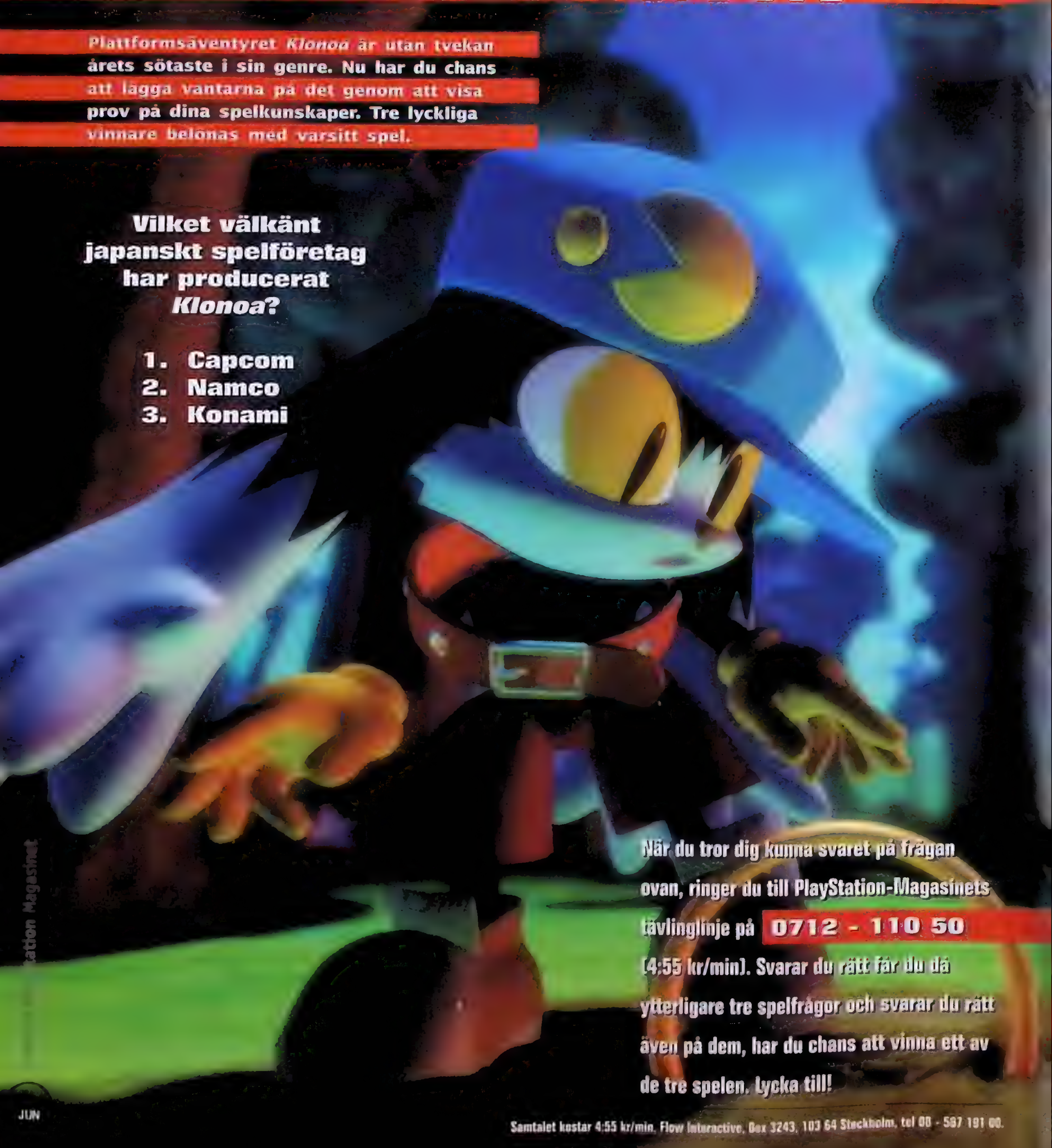
De som förväntar sig snabb action och mycket skjutande lär nog bli besvikna. Striderna är i samma stil som de i *Final Fantasy VII* – plötsligt uppdykande. I det här spelet kan man dock undvika samt fly från angrepp på ett mer effektivt sätt. Själva kampsystemet är mindre komplicerat än i *Final Fantasy VII* och det har upprört vissa japaner, men det kan mycket väl bli nyckeln till framgång för *Parasite Eve*.

Ännu en fjäder i hatten för Square? Förmodligen. Och en stor sådan.

VINN KLONOA

TÄVLING

Plattformsäventyret *Klonoa* är utan tvekan årets sötaste i sin genre. Nu har du chans att lägga vantarna på det genom att visa prov på dina spelkunskaper. Tre lyckliga vinnare belönas med varsitt spel.



Vilket välkänt japanskt spelföretag har producerat *Klonoa*?

1. Capcom
2. Namco
3. Konami

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlinglinje på **0712 - 110 50** (4:55 kr/min). Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de tre spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

Brev

Brev, Svenska PlayStation-Magasinet Atlantic Förlags AB, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Jag har precis köpt ett av dom bästa spelen till PlayStation någonsin. Jag har köpt *Final Fantasy VII*. Jag tycker framför allt att musiken i spelet är fantastisk så min fråga lyder nu: var kan jag köpa soundtracket till spelet?
William T

Tyvärr finns inte soundtracket till *Final Fantasy VII* att köpa i Sverige. Det finns bara i Japan.

Svenska PlayStation-Magasinet är den bästa tidningen på marknaden. Men jag vill egentligen bara fråga om det kommer att gå att surfa på Internet med min PlayStation?
Tomas

Nej, du kan och kommer inte att kunna surfa på Internet med din PlayStation. Du kommer inte att kunna rosta bröd, göra sylt eller odla potatis med den heller.

Jag tycker att ni ska ha lite mer fusksidor i tidningen. Men annars är allt bra. Nu till mina frågor.
❶ Vilket är det bästa PlayStation-spelet?
❷ När kom PlayStation ut i dom svenska butikerna?
❸ Vilket var det första spelet till PlayStation?
Mattias

❶ Vi på redaktionen är lite oeniga om vad som är det absolut bästa spelet, men *Final Fantasy VII*, *Resident Evil 2* och *Gran Turismo* är de främsta kandidaterna.
❷ Den släpptes den 29:e september 1995.
❸ Det kom en massa, men vi kan klassa Namcos *Ridge Racer* som det första PlayStation-spelet.

❶ Vilka koder finns det till *Worms* och hur många är det?
❷ Tycker ni att jag ska köpa *Command & Conquer: Red Alert?*
❸ Vilket är det bästa äventyrsspelet?
❹ Var hittar ni alla koder till spelen?
❺ Vad handlar *Lost Vikings 2* om?
❻ Hur putsar man en PlayStation-skiva?
Anonym

❶ Det finns massor av koder till *Worms*. Vi orkar inte rabbla upp alla.
❷ Om du gillar strategispel ska du köpa det.
❸ *Tomb Raider 2* är ett av de bästa äventyrsspelen som finns.
❹ Vi får dem av spelutvecklare, läsare eller luskar ut dom själva.
❺ Det handlar om tre vilsna vikingar som med sina respektive färdigheter kompletterar varandra i en härlig harmoni.
❻ Använd en mjuk trasa utan lösningsmedel. Om det skulle var grövre smuts på skivan så kan du fukta trasan med lite vatten. Putsa skivan från mitten och utåt. Lycka till!



❶ Kommer det en uppföljare på *Grand Theft Auto*?
❷ Är *Dead or Alive* bättre än *Tekken 3*?
❸ Kommer *Tomb Raider 3*, i så fall när då?
❹ Kommer det bli någon uppföljare på *Twisted Metal 2*?
The Kings

❶ DMA har inte sagt att de kommer göra en uppföljare. Men ingenting är omöjligt.
❷ Nej.
❸ Vi får nog vänta ett tag till innan vi får se Lara igen.



***Dead or Alive* – spöar det mesta, men inte *Tekken 3*.**



Visst kommer det fler spel i *Tekken*-serien. Nästa kommer att heta *Tekken till varandra*.

❹ Singletrac har sagt att de håller på med en uppföljare.

Nu tycker jag att ni som skriver in till PlayStation-Magasinet får skärpa er. Det är ju bara en massa frågor om uppföljare, koder och annat dravel. Jag tycker att denna sida borde innehålla lite mer intelligenta texter som vi kan finna i Super PLAY. Ska Sveriges enda PlayStation-magasin bara vara fyllt av sånt junk som hur pass frän en Rumble-väst är eller när uppföljaren till *Final Fantasy VII* dyker upp?!?
Skärp er!
Arg PlayStation-ägare

Det är klart att vi kan ha lite debatt här på Brev-sidan, men du måste förstå att en del läsare gärna vill veta när uppföljare på spel dyker upp, hur pass fräna Rumble-västar är och varför *Resident Evil 2* är så bra. Det får du helt enkelt leva med.

Detta brev tillägnas Pierre som skrev ett inlägg i Svenska PlayStation-Magasinet 4/98.
Vadå tråkiga recensioner? De skriver jättebra! Jag har ingen favorit bland skribenterna eftersom alla skriver så bra. Och du, PlayStation 2, vem bryr sig? Jag nöjer mig med min PlayStation, fast alla får ju ha sin åsikt. Jag kan bara säga till er på tidningen att ni ska fortsätta med det ni gör. Ni gör ett jäkligt bra jobb, rent ut sagt! Och forresten, vad vet ni om det evigt försenade *Premier Manager '98*?
Jojo

***Premier Manager '98* finns nu ute i butikerna, Jojo. Tack för att du gillar vad vi gör. Vi blir nästan lite rörda här på redaktionen.**

❶ Kommer *Tomorrow Never Dies* att vara lika bra som *Goldeneye 007* till Nintendo 64?
❷ Vilket spel är bäst av *Nuclear Strike* och *Soviet Strike*?
❸ Är *Warcraft 2* ett bra spel?
Andreas

❶ Svårt att säga, men vi tror att killarna på Black Ops kan få det svårt att slå Rare.
❷ *Nuclear Strike* är ett strå vassare.
❸ *Warcraft 2* är bra men *Command & Conquer: Red Alert* är bättre.

Jag har nyligen börjat prenumerera på Svenska PlayStation-Magasinet, som jag för övrigt tycker är jättebra, men när jag läste tips-sidorna blev jag väldigt besviken. Där stod det att man i *Tekken 2* kunde håna fienden när man vunnit en strid genom att trycka på ett par knappar, men det fungerade inte. Inte heller fungerar fusket "vinn utan att slåss"!? Jag kräver en förklaring, för en tidning som skriver så bra recensioner ska inte behova ha sådana fel!
Lite missnöjd

Hejsan Lite missnöjd!
Vi förstår att du är upprörd. Vi har själva råkat ut för sådana tråkigheter och vet hur frustrerande det kan vara. Vi har tillsatt en kommission som ska utreda vad som egentligen hände. Vi ska inom kort börja korsförhöra tips-ansvarige, hans familj, hund, grannar och släktingar tills vi kan analysera vad som gick fel. Vi ber så hemskt mycket om ursäkt och hoppas att vi slipper framtida fadäser.

❶ Kommer det fler spel i *Resident Evil*-serien?
❷ Kommer det fler spel i *Tekken*-serien?
❸ När släpps *Bomberman* i Europa?
PlayStation-spelaren

❶ Det kommer. Det kommer.
❷ Det kommer. Det kommer.
❸ Det släpps i juli.

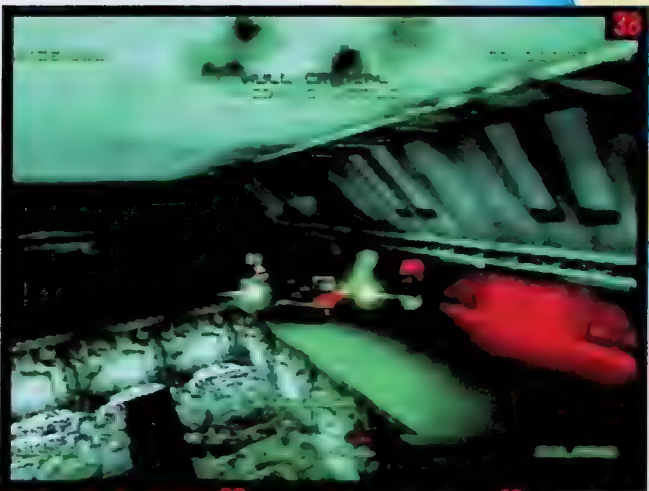

KLONOA™
—Door To Phantomile—
WELCOME TO A WORLD OF DREAMS
FORMAT: SONY PLAYSTATION
STYLE: 3D PLATFORM
DEVELOPER: NAMCO
PUBLISHER: SONY
PLAYERS: 1
HOTLINE: 0719-310 311 (5 kr. per samtal)
namco
PlayStation

BETYGSKALAN

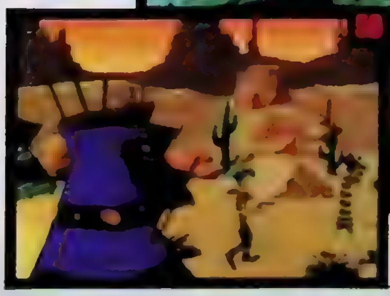
10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för [illegible] verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är [illegible] där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan upp[illegible] [illegible] bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

Spel Test

RECENSIONER



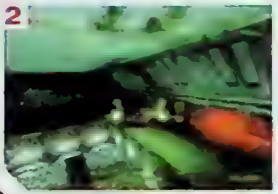
38



59



46











[1] De lyxigt påkostade omgivningarna är ett skrämmande ställe att vara på. [2] Galna ljuseffekter. [3] Var hela tiden på din vakt för eventuella faror. [4] Skicka en missil och se den fara iväg. [5] Tuber! Fyllda med vad?

Forsaken

Flygande cyklar har varit oerhört töntigt enda sedan de avskyvärda ewokerna i Jedins Återkomst var ute och sladdade. **Tack och lov är inga dvärgar i håriga kostymer med** i det här spelet.

Om man går till en terapeut och soker råd om vad man ar passande att arbeta med kan man få alla mojliga olika tråkiga forslag, såsom hundvakt, kottpackare, snut eller det obligatoriska alternativet: politiker. Om man daremot var ute och sokte jobb i Acclaims varld i spelet *Forsaken* skulle yrkesalternativen vara betydligt farre. Man kan valja mellan att vara en asatande renhållningsmaskin och flyga runt på en svävande motorcykel... eller så kan man valja att do.



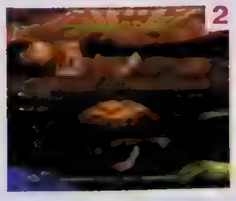
Det här ar ett spel i jagperspektiv, dar man skjuter i 360°, samlar pick-ups och loser pussel. *Forsaken* ar snarare en erfarenhet an ett spel, eftersom det ar valdigt sallan en speltitel (*Forsaken* betyder ungefar *Lamnad i sticket*) vacker sådant engagemang och sådana kanslor som det här spelet gor. ***Descent*** **var ett bra spel, men visuellt lämnar *Forsaken* det irrande i ett moln av slutkörd framtid.**

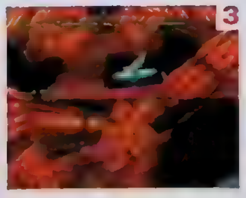


Jorden har plundrats av trångsynta, egoistiska forskare. Allt som finns kvar är ruiner av det som en gång var en vacker, stolt civilisation. Kvar finns också hogar med guld och en uppsjö med militara robotar skapade for att hålla skurkar borta. Det är här du och din hoj kommer in i bilden.

Det finns 16 stycken karaktarer att valja mellan. Du kan







[1-3] De konstanta skakningarna i din hoj kan få dig att vilja ha en åksjukepåse. Och spela aldrig det här spelet om du är bakis... kom ihåg att vi har varnat dig.

■ UTGIVARE:	Acclaim	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Probe	■ SPELTYP:	3D-shoot 'em up

UPP-PLOCKBARA PRYLAR

Att skjuta en droid i bitar och mosa honom till skrot belönas. När fiendens metal-kadaver förångas efterlämnar det en power-up. Plocka upp den så får du missiler, pistoler, minor eller en hjälpmotor. Här är ett litet urval av framtidens prylar, mogna att plockas.

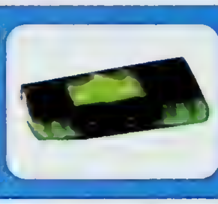
NITRO
En kraftig hjälpmotor. Om du tar en Nitro får du lite extrakraft som kan bli räddande under beskjutning. En het pryl.



PINE
Fånigt namn på en cool pryl. Pine är en mina som, när man har placerat ut den, skjuter missiler på alla fiender i området. Smakfullt.



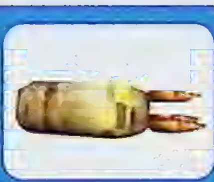
POWER POD
Som namnet antyder är det här en kapsel som bokstavligen ger dig extra kraft. Dina vapen blir dödligare. Sexigt.



QUANTUM
Den här lilla fetingen är en mina av bästa sort. Släpp den här och den kommer att orsaka slakt. Det blir en Big Bang. Så släpp den och fly. Trevlig.



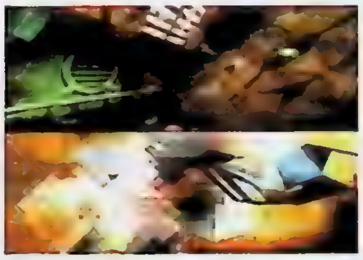
SOLARIS
Rysk science fiction-film eller värme-sökande missil. Lyckligtvis det senare. Robotar är inte rädda för dåliga rymd-filmer. Älskvärd.



TROJAX
Låter som om det skulle vara ett toalett-rengöringsmedel, men är ett seriöst vapen. Skaffa en sån här och se när dina fiender flyr. Åååh baby...







[1] Split-screen mode gör det möjligt för dig och enpolare att hoja runt och skjuta på varandra. [2] Det finns mängder med pick-ups på banorna. Använd dem med sunt förnuft.



bland andra välja på Beard, en sjavgod "headbang-ande hård jäkel": Foetoid, en genetisk mutation i behov av en livgivande livmoder av stål. De övriga karaktärerna är lika utmålade, med olika attribut och samtliga flyger de på modifierade anti-gravitations Pioncyklar. När du väl har gjort ditt val av karaktär, är det på med techno-hoj-kläderna och iväg ut i stridszonen.

Väl ute i spelet ska man bland annat ta sig förbi vissa klaustrofobiska tillhåll, skjuta lite droider, införskaffa en del välbehövliga prylar och ta sig till nästa nivå, utan att behöva uppsöka Saturnus bil-verkstad för att behöva reparera flyghojen. Det är ett väldigt tufft spel. Robotarna är många och livsfarliga. Laserstrålar, energiblixtar och bomber kommer singlande genom luften med en förvånansvärt hög hastighet. Man får glida undan, återgälda elden och snabbt slira bort igen till en skyddande plats.

Det här är en av *Forsakens* brister. Det kan helt enkelt bli för svårt. Hur skicklig man än är ligger man ständigt i lä jämfört med fienderna på skärmen. Konsekvent, när man är omringad, är det näst intill omöjligt att undvika en rejäl snyting. Å andra sidan är inte pusslena särskilt ansträngande, utan det handlar mest om att samla lite nycklar och dra i lite spakar.

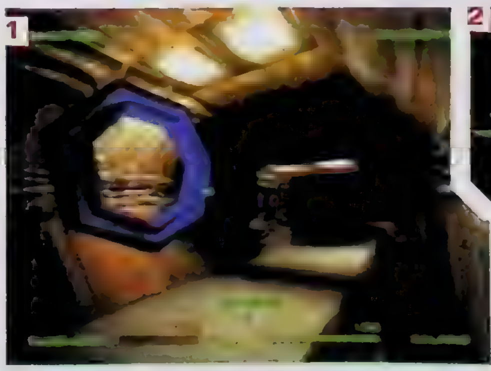
Att hålla sin hoj uppdaterad med det allra nödvändigaste pågår hela spelet igenom. Krossar man en robot brukar den lämna efter sig en pick-up som kan komma till användning (se "Upp-plockbara prylar", här ovan). Här kan man få allt från super-snabba raketgevär till en vedervärdig klister-bomb, som håller din ovän fast på ett och samma ställe för ett antal sekunder.

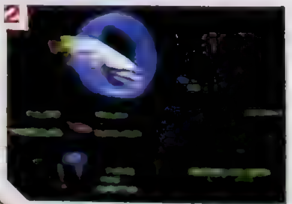
Med den mjukhet man tar sig fram, dyker ner i hålor eller klättrar uppför branter är det bara att luta sig tillbaka och njuta.

Grafiken i spelet är underbar, man kombinerar sublima ljuseffekter med väldetaljerade bakgrunder för att skapa en trovärdig post-apokalyptisk omgivning. Spelkontrollen är minst lika imponerande. Med den mjukhet man tar sig fram, dyker ner i hålor eller klättrar uppför branter är det bara att luta sig tillbaka och njuta. **De här effekterna fördubblas i deathmatch mode – ett splitscreen-scenario med berg av power-ups och mängder med möjligheter att krossa en polare till atomer.** De 15 olika nivåerna är enorma. När man väl har klarat av en enda nivå känner man sig seg och saknar alla möjligheter till orientering samtidigt som man får ett krypande illamående.



Forsaken är ett vackert spel som bjuder på en enorm spelkänsla, imponerande omgivningar och högar med tungt artilleri. Många spel utger sig för att erbjuda det här, men det är sällan man får allt samtidigt och dessutom förpackat i en så här schysst produkt.





[1] Den blå prylen är en teleporterings-anordning. Om du flyger igenom den kan du hamna på ett knörigt ställe. [2] Om du pausar får du se din statistik.

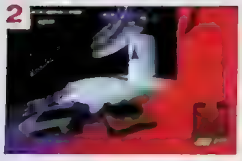
BETYG

■ GRAFIK:	Det debatteras om huruvida Monet skapade snyggare vyer.	9
■ SPELBARHET:	Gripande om än bitvis frustrerande.	7
■ HÅLLBARHET:	Att klara spelet är ett heltidsjobb.	8

Forsaken är ofta ett riktigt nöje att spela, men att det är så pass svårt och den ibland inadekvata känslan i flyghojen tar ner betyget.

8 av 10







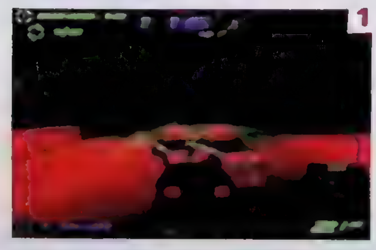


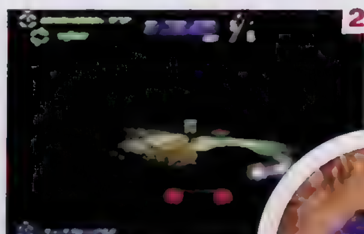


[1] Haffad. Igen. [2] Ett exempel på de häftiga ljuseffekterna. [3] Det ser mörkt ut... [4] Dödläge. [5] Banorna blir ännu snyggare baklänges.

Need For Speed 3
Hot Pursuit

Ett spel som blandar härlig körkänsla med hisnande fart och biljakter låter bra på papperet, men funkar det verkligen?





[1] Ett råd är att lära sig banan väl innan man ger sig ut på natten. [2] Tur att framlyktorna fungerar.



Genom åren har det visats många fantastiska biljakter på TV och bio. Vem minns inte klassiker som *Blues Brothers* och *Knight Rider*? Nu har EA hittat ett nytt medium för fenomenet PlayStation. Historien bakom spelet i korta drag: *Need For Speed* släpptes ursprungligen till den ganska skräpiga 3DO-konsolen och konverterades sedan till PlayStation. Tyvärr blev det lite bortglömt eftersom Namco i samma veva bröt ny mark med *Ridge Racer*. EA insåg att något måste göras och började halvhjärtat att arbeta med en uppföljare. Men inte heller *NFS 2* blev någon större hit.

Need For Speed 3: Hot Pursuit innehåller flera mäktiga biljakter och ibland är det upp till fyra polisbilar samtidigt på skärmen. Imponerande om man jämför med spelets företrädare. Inte nog med att polisen försöker preja en av vägen, de sätter upp vägspärrar också.

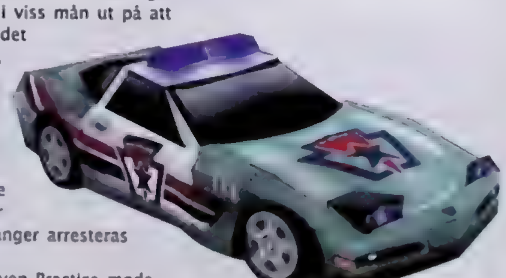
I *Hot Pursuit* kan man köra antingen mot datorn eller en annan spelare på en av de sju banorna. De innehåller alla olika vägar och avstickare. Spelet går i viss mån ut på att bryta trafikregler och det gäller att man har tur, för råkar polisen få syn på något regelvidrigt blir man bötfälld och tvingas stanna, något som gynnar ens motspelare avsevärt. Om man blir stoppad för många gånger arresteras man.

NFS 3 innehåller även Practice mode,

Need For Speed 3: Hot Pursuit innehåller flera mäktiga biljakter och ibland är det upp till fyra polisbilar samtidigt på skärmen. Imponerande om man jämför med spelets företrädare.







[1] Polis polis potatisgris. [2] Här gäller det att hålla sig på vägen.

Minneskort-Kompatibelt | Två Spelare

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Racing

[1] Grafiken är fin och 3D-motorn snabb. [2] Det är viktigt att man undviker att åka in tunnelns väggar. [3] De ger sig aldrig.

1



2



3



Eftersom miljöerna utspelar sig i riktig 3D kan man på egen hand utforska de olika banorna och leta efter genvägar.



Tournament mode och tävling på tid. Avslutningsvis finns det dessutom ett Knockout mode där det bokstavligen gäller att vinna eller försvinna. Den som sist kommer i mål blir automatiskt utslagen.

Hursomhelst, spelar det ingen roll hur många funktioner och finesser det finns, det blir inte riktigt roligt om det inte går fort. Lyckligtvis är så fallet. 3D-motorn är förvånansvärt snabb och bilarna kan verkligen röra på sig, inte minst Diablio SV. Eftersom miljöerna utspelar sig i riktig 3D kan man på egen hand utforska de olika banorna och leta efter genvägar.

Spelkontrollen är bra. En av de bästa sakerna med originalet är att man får en genuin känsla av fart när man spelar och bilarna blir svårare att kontrollera ju snabbare man kör, detta har EA lyckats återskapa i *NFS 3*. En annan bidragande orsak till korkanslan är handbromsen. Den kommer väl till användning när man ska ta en snäv kurva eller skaka av sig polisen. Faktum är att många förmodligen helt kommer att sluta använda sig av den vanliga bromsen när de lärt sig behärska handbromsen.

Även om *Need For Speed 3* inte riktigt kan mäta sig med *Gran Turismo* är det definitivt ett av de bästa racingspel som gjorts på länge.

MAN BÖR VARA TVÅ

Att vara två spelare samtidigt är fantastiskt roligt, särskilt om man kör i Hot Pursuit mode. Polisen brukar oftast koncentrera sig på den snabbaste även om man i princip ligger jämsides hela loppet. Ännu roligare blir det om man kombinerar körningen med andra valmöjligheter. Att köra nattetid resulterar ofta i komiska misstag. När väderförhållandena är riktigt usla blir det snarare en fråga om att hålla sig på banan än att komma först i mål.



På hemmabanan blir det ofta väldigt jämna lopp och eftersom det saknas riktigt svåra svängar får man i viss mån förlita sig på sin stötfångare.



Att köra nattetid är svårt och ännu värre blir det när man har polisen i hälarna.



Till skillnad från de flesta andra racingspel är grafiken relativt klar även när man spelar på delad skärm.



Experterna föredrar förmodligen det realistiska perspektivet från förarstolen, men man kan även välja att se loppet bakifrån bilen.

BETYG

■ GRAFIK:	Detaljerade banor, fantastiska ljuseffekter	6
■ SPELBARHET:	Biljakterna är svettiga	7
■ HÅLLBARHET:	Ganska länge, mycket tack vare att man kan vara två spelare	7

Det här är spelet för dig som gillar biljakter med dolda bonusar.

7

av 10

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT · 24 TIMMARS LEVERANS · 1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

vg.se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

KÖPER BYTER SÄLJER

SPE

www.spelia.se

Spel	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	449	400	175
Actua Golf	399	300	125
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S.Club Edition	449	400	175
Addidas Soccer	249	100	25
Addidas Pow.Soc 98	449	400	175
Acctua Soccer 2	449	400	175
Addidas P. Soccer'97	399	300	125
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	350	150
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	299	250	100
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	499	450	200
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Aemoured core	449	400	175
Assault Rigs	199	150	50
Atari Greatest Hits	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Baby universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Battle Sports	299	250	100
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	299	250	100
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Broken Helix	449	400	175
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bug Riders	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	299	250	100
Casper	399	300	125
Castlevania	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	200	75
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	399	350	150
Chronicles of Sword	449	200	75
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colony Wars	449	400	175
Command & Conquer	449	250	100
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	400	175
Critical Depth	99	100	25
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150
Crow - City of Angels	449	300	125
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	299	250	100
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	199	150	50
Dark Omen	449	400	175
Darkstalkers	99	100	25
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball · Zone	449	400	175
Dead or Alive	449	400	175
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	449	400	175
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Doom+Final Doom	399	350	150
Dragonheart	99	100	25
Duke Nukem 3D	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	250	100
Exhumed	449	400	175
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	150	50
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	400	175
Fire & Klawd	399	350	150
Forsaken	449	400	175
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	200	75
Formula 1 '97	499	450	200
Formula Karts	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Goalstorm	199	150	50
G-Police	199	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Gran Turismo	499	450	200
Grid Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	400	175
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	449	400	175
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	199	150	50
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. Super Soccer Pro	249	200	75
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	99	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	199	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick off world	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	200	75
Klonoa	449	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	200	75
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Little Big Adventure	399	300	125
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	300	125
Lucky Luke	449	400	175
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Magic Carpet	299	100	25
Magic The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Master of Teräs Käsi	449	400	175
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	99	100	25
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	449	300	125
Men in Black	399	350	150
Megaman X3	449	400	175
Megaman B & C	449	400	175
Megaman 8	449	400	175
Mickey's Wild Adv	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	400	175
Mortal K. Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	199	150	50
Moto Racer	399	350	150
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano Winter '98	449	400	175
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	250	100
NBA In the Zone 2	449	350	150
NBA In The Zone '98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	150	50
NBA Jam T.E	249	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live '98	299	250	100
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
Need for Speed 3	449	400	175
Newman Haas Racing	449	400	175
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C. '98	449	400	175
NHL '97	199	150	50
NHL '98	199	150	50
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	199	100	25
NHL Face Off '97	299	200	50
NHL Face Off '98	399	350	150
NHL Powerplay	399	350	150
NHL Powerplay '98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	299	250	100
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
Ono	399	350	150
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard	449	400	175
Parappa the Rapper	399	300	125
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat air	449	400	175
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	449	400	175
Player Manager	449	400	175
Po'Ed	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	200	75
Powerboat Racing	449	400	175
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey 98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	449	400	175
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Rage Racer	449	300	125
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	199	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	300	125
Reboot	449	400	175
Red Alert : C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	399	250	100
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	450	200
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	599	500	225
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	449	400	175
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	299	250	100
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skull Monkey	449	400	175
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	249	200	75
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	199	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	350	150
Steel Reign	449	400	175
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect	449	400	175
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Pang Coll	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	299	250	100
Syndicate Wars	299	250	100
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tempest X3	99	100	25
Tenka	449	350	150
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	449	400	175
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis+pistol	699	600	250
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	299	250	100
Top Gun	399	350	150
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	150	50
Total NBA '97	399	300	125
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	400	175
Track & Field	249	200	75
Treasures of the deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	300	125
Victory Boxing JVC	399	250	100
Viewpoint	199	150	50
Vigilante	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	199	150	50
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	449	400	175
VR Baseball '97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll	399	350	150
Wipeout	249	150	50
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
World Cup 98	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild Arms	449	400	175
World Cup 98 tourn	499	450	200
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	449	400	175
WWF In Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25

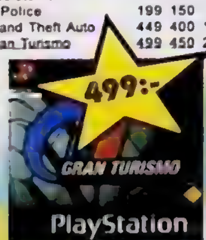


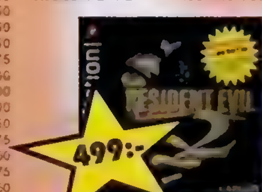
Ny maskin inkl. handkontroll, kablar, cd-skiva och demo cd

Beg. vi Köper : 800:-

Beg. vi Säljer : 1200:-









TILLBEHÖR

Tillbehör	nytt	beg.	vi köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	599	450	150
Antenn kabel	249	200	100
Antenn kabel, orginal	299	250	100
Handkontroll	199	150	50
Handkontroll, orginal	299	200	50
Handkontroll, analog	399	300	100
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Minneskort, 15 block	199	150	50
Minneskort, orginal	249	200	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap, för 4 spelare	499	400	150
Mus	349	250	100
Negcon, analog	499	350	100
Pad Barracuda, analog	399	300	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, Pred.Justifier	399	300	100
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150
Pro Act.Replay (Datel)	499	400	150
Ratt+Ped.Top Drive	899	750	300
Rengöringset	199	100	50
RGB-scart kabel	199	150	50
Väska	149	100	50

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej uttlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner= 1år) (lasermaskiner= 6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller t.om 24 juli 1998.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Valhallavägen 36

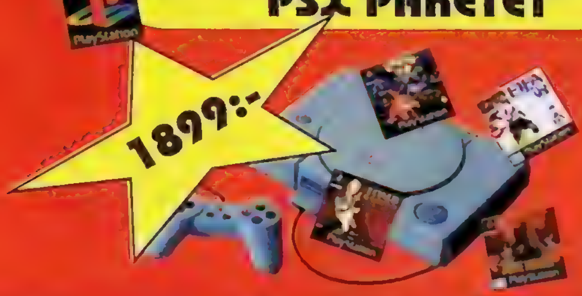
Ⓣ Tekniska Högskolan

LIA®

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !



PSX PAKETET



Playstation + 1 kontroll + kablar + 1 valfritt spel
(vårt ordinarie pris är ca. 2098:-)

STORA PSX PAKETET



Playstation + 2 kontroller + minneskort + väska + kablar + 2 valfria spel
(vårt ordinarie pris är ca 3200:-)

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: vi köper).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel,
men i detta fall får du pengar direkt.
Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM



RGB scart-För att få skarpare bild. Ger även färg åt importspel



Pal converter. Ger färg åt importspel utan scartsladd.



Analog hand-kontroll med vibrator.



Analog handkontroll



Specialdesignad hand-kontroll med pistolgrepp för Resident Evil

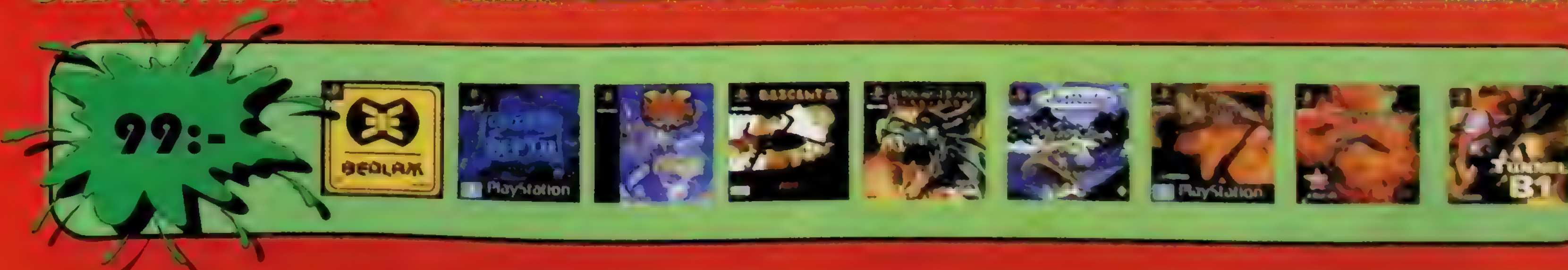


Analog handkontroll

OBS!! NYA SPEL:



OBS!! NYA SPEL:



	måndag-fredag	lördag	
Butik Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
	dygnet runt		08/150 700



Introt till *Ghost In The Shell* är bland de snyggare som skådats någonsin. En av Byråns Fuchikomas, som här styrs av en vacker kvinna, håller på att infiltrera en större byggnad på känt James Bond-manér.

Ghost In The Shell

Först ut var manga-serien. Sedan kom animé-filmen. Nu kommer, eh... vad-det-nu-heter-på-japanska-spelet.

Den här PlayStationtiteln har, trots att den är sprängfylld med mangaattiraljer, rätt lite gemensamt med Masamune Shirows mangamästerverk Ghost in the Shell. Det behöver för all del inte innebära att det är ett dåligt spel. Exact heter de som har kodat spelet. Tidigare har de bland annat gjort det underskattade *Jumping Flash*.

En kort beskrivning av *Ghost In The Shell* skulle kunna låta så här: Ett *Doom*-liknande äventyr med en metallspindel i huvudrollen i stället för en biffig kille. Istället för att nöja sig med två krumma anabolpumpade ben har man åtta att tillgå, och de kan klättra på både väggar och tak. Gravitationskraften är inte något större hinder för vår huvudperson. Det innebär också att de mål som finns inte enbart gömmer sig bakom nästa hörn. De kan finnas på toppen av en skyskrapa eller ditsatta under en bro. **Det är därför en del av bilderna som finns här på sidan visar vår Fuchikoma klättrandes på en hög byggnad med bakgrundsmiljöerna sedda ur fågelperspektiv,** bakgrundsmiljöer som för övrigt liknar dem i *Jumping Flash*, om någon nu minns.



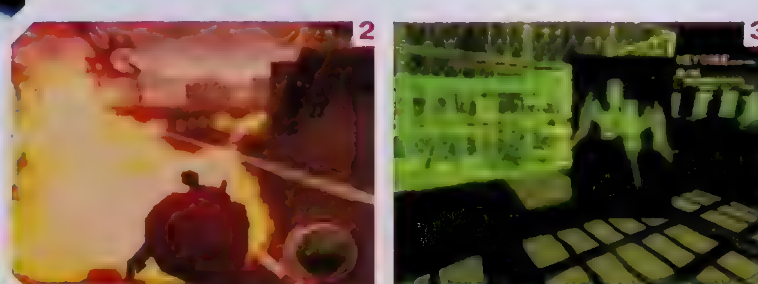
[1] En väldigt cool ljusförstärkareffekt i kloakerna. [2] Boss numro två: ta det försiktigt med lasern, lilla gubben. [3] Kast med liten eld.



Fuchikoma-maskinen har en kanon till sitt förfogande och ett obegränsat antal målsökande robotar den kan avfyra. Tryck ner och håll nere avfyrningsknappen och de flesta av alla närbelägna mål får stryka på foten. Inte mindre än sex missiler flyger iväg när man släpper avfyrningsknappen. Det är väldigt skoj att kravla fram till en knytpunkt och släppa loss. Missilerna klarar glatt av att runda hörn, vilket gör allting så mycket enklare. När det har slutat dåna kan man relativt riskfritt kika fram och beskåda all förstörelse man har ställt till med.

När det har slutat dåna kan man relativt riskfritt kika fram och beskåda all förstörelse man har ställt till med. Det är taktiskt. Det är fult. Det är med andra ord himla kul.

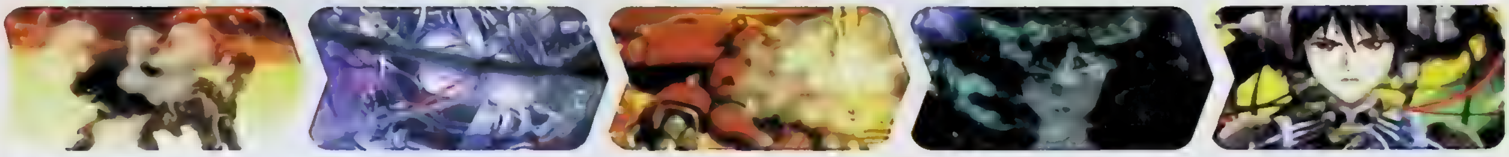




[1] Nere i kloakerna möter du förr eller senare den här spindelliknande saken. Den tycker inte om dig heller. [2] Här blir du skjuten av en fiende-helikopter. [3] Före varje uppdrag får du en trevlig liten genomgång.

Minneskort-Kompatibelt | En Spelare

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Exact	■ SPELTYP:	3D shoot 'em up



Efter en massa eldgivning och explosioner får en fienderobot stryk och går upp i rök. Fuchikoman kryper sedan igenom den brinnande byggnaden in i ett rum där en flicka finns. Sedan blir det väldigt japanskt. Fuchikoman förstörs och den första flickan försvinner. Mycket märkligt.

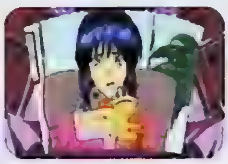
HÅRDTRÄNING

En av de mera nytänkande sakerna som finns i *Ghost In The Shell* är uppdragen man kan bli ivägskickad på i rent träningssyfte. I kamp mot klockan gäller det att uppnå vissa bestämda mål för att få tillgång till nästa träningsområde. När man klarar en viss nivå och får gå vidare till nästa, får man tillgodoräkna sig den kvarvarande tiden, precis som i vissa racingspel.

Medan man tar sig igenom de sex olika områdena får man olika omdömen, från E till A, och en poäng som man kan komma ihåg, ifall man vill jämföra sig med kompisar. Man får också ett uttalat (tecknat) omdöme. Om man blir uttråkad av det egentliga huvudspelet kan man alltså alltid ge sig på att tävla i high-score mot polarna.



Luta huvudet åt vänster. Så ska det se ut!



Du var usel. Gör om och gör det bättre den här gången.



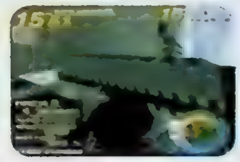
De senare målen hoppar fram ur sidorna på byggnader och dylikt.



Hurra! Jag var inte helt värdelös och finns nu på high-score-listan.



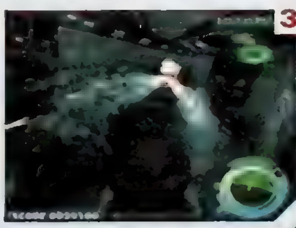
Ännu senare i spelet börjar målen skjuta tillbaka. Taskigt.



Du fattar vid det här laget, va? Mål, skjuta och så vidare.







[1] Boss nummer tre, släkt med ettan och tvåan? [2] Din Fuchikoma hänger och dinglar från byggnaden. [3] Skrämmande underjordisk action. [4] Är du känslig för höjder är det bra att ha en spyhink i närheten.



Det är taktiskt. Det är fult. Det är med andra ord himla kul. Tyvärr är det ungefär så roligt det blir när man spelar *Ghost In The Shell*.

Spelet har sammanlagt 12 uppdrag som alla går ut på endera taktiskt *Doom*-skjutande, enkel "leta-reda-på-och-förstör"-handling eller jaktsituationer, ofta i kamp mot klockan. Varje uppdrag slutar med ett förutsägbart skjutande mot en boss.

Ett bra exempel är redan det första uppdraget som går ut på att man ska hitta tre stycken mål, som alla har varsin del av koden som gör att man kan ta sig in i en stor lagerlokal. När man väl har tagit sig in där så får man möta en stor robotstridsvagn. På ett liknande sätt är det i den andra nivån där man måste slemma sig igenom ett stort kloaksystem för att i slutändan få möta en stor fyrbent sak. I det tredje uppdraget ska man hitta tidsinställda bomber i ett industriområde så att man får tillträde till en enskild plats där man får… just precis, gosa runt med ett stort tekno-vidunder. Suck.

Uppdragen i sig är hyfsat varierade, men slutbossarna är det inte. De är välgjorda och snygga att titta på, men beter sig alla på ett liknande sätt som blir lite väl förutsägbart efter ett tag. Skulle man dessutom förlora mot en boss åker man på att göra om hela nivån en gång till, och det känns inte alltid så motiverat. Varför kunde inte Exact nöjt sig med att låta oss spela igenom nivåerna som de är utan att falla tillbaka på den sorgligt utslitna klyschan med slutbossar? De gör inte spelet bättre utan bara mera frustrerande.

Ghost In The Shell är inte ett misslyckande i sig. Det har en massa godis framförallt visuellt, och många spelare kommer att sluka det med hull och hår. Det är bara det att det hade kunnat vara så mycket bättre om man hade renodlat det lite grand och koncentrerat sig på att ge oss ett riktigt rejält 3D-äventyr.

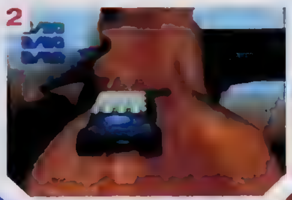
BETYG

■ GRAFIK:	Detaljerad 3D-grafik som känns lite enahanda efter ett tag	8
■ SPELBARHET:	Ett ovanligt spel som till slut blir lite väl ostrukturerat	7
■ HÅLLBARHET:	12 svåra och varierade nivåer, med sövande tråkiga bossar	5

I samma anda som *Jumping Flash* men utan föregångarens smarta elegans. *Ghost In The Shell* är nästan suveränt, men når inte ända fram.

7 av 10

[1] Det här är bara en fin bild. [2] Vill man ha minibilen får man stå ut med ett schackrutigt tak. [3] Blixtarna symboliserar turbo, som synes är de populära. [4] *CB* är uppföljaren till *Supersonic Racers*.





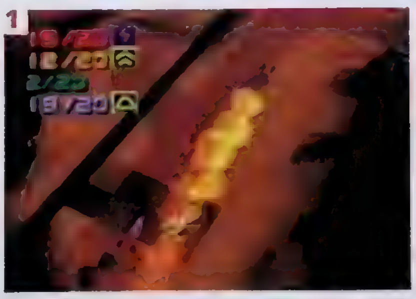




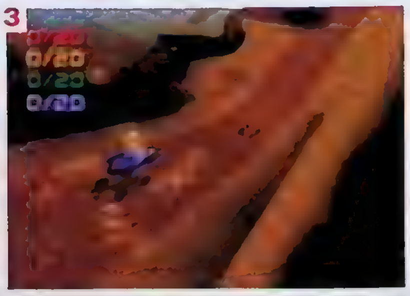
Circuit Breakers

Väck nytt liv i den gamla leksaksbilen och kör i kapp med *Circuit Breakers*.









[1] Den som först tagit 20 poäng vinner. Givetvis, krävs det att man kör flera olika lopp. [2] Den gröna minibilen ställer till det ganska rejält, särskilt för den röda. [3] Pat Pendings Power-up ökar hastigheten avsevärt för en liten stund.

Ibland är det bäst att gå rakt på sak: *Circuit Breakers* är ett av de bästa spelen till PlayStation just nu. Helt i klass med storheter som *Tekken, Time Crisis* och *Resident Evil 2*. Men där slutar likheterna. Till skillnad från de nyss nämnda titlarna tar *Circuit Breakers* inte sig själv på så stort allvar, det går i första hand ut på att man ska ha roligt. Vilket är väldigt skönt.

Egentligen ska man väl betrakta *Circuit Breakers* som en uppföljare till *Supersonic Racers* (har varken med Oasis eller någon igelkott att göra), vilket i sin tur är kraftigt influerat av *Micro Machines*. *Supersonic Racers* kom under PlayStations tidigare dagar och fick fin kritik. Och även om designen på vissa banor är tråkig och bilarna för små kan man inte misslyckas med att ha roligt när man spelar flera stycken.

Hur som helst, efter några års justering av konceptet rullar Supersonic nu ut *Circuit Breakers* ur garaget för att synas av recensenter och allmänhet. I originalet kunde man spela upp till åtta personer samtidigt. Nu är antalet halverat, men det räcker. Bjud in tre kompisar och ge den största konkurrenten den obekvämaste stolen. Koppla sedan in din PlayStation i en stor stereo-TV och sätt i *Circuit Breakers*. En helkväll med polarna väntar.

Spelet går naturligtvis ut på att man ska köra ifrån de andra bilarna. Att samla på sig power-ups underlättar detta. De dyker upp slumpmässigt och på nästa sida tipsar vi om hur man bör använda dem. Eftersom det finns flera olika sorter krävs det att man lär sig skilja dem från varandra. Man måste ha koll på vad man

> **Allt har sin tid och att slänga en oljefläck där det borde varit ett kraftfält är både oprofsigt och klantigt.**



■ UTGIVARE: Mindscape ■ DISTRIBUTÖR: Wendros

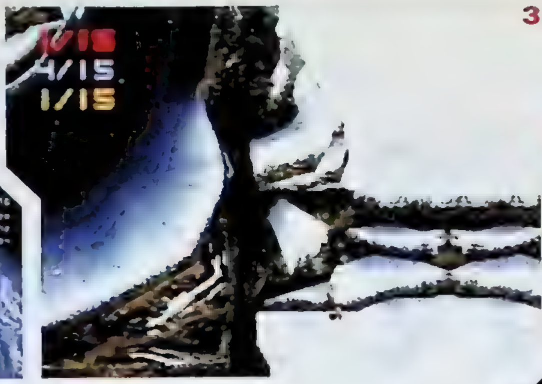
■ UTVECKLARE: Supersonic ■ SPELTYP: Racing

1



2



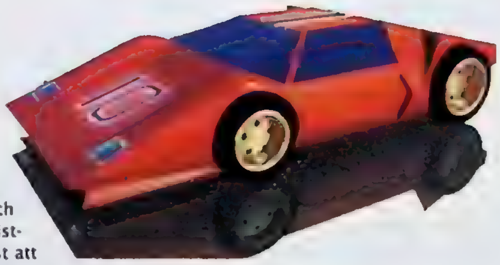


3 [1] Försök att håll dig i mitten på den här banan. [2] Vinterbanor brukar vara svåra, men så är inte fallet här. [3] Den här alpina miljön skulle nog tilltala Pernilla Wiberg. [4] Nåd är för de svaga.

4







pysslar med. Allt har sin tid och att släppa en oljefläck där det borde varit ett kraftfält är både oproffsigt och klantigt.

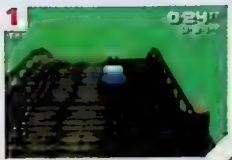
Banorna är variationsrika. Några är korta och lättspelade, andra är långa och krokiga och kräver en hel del övning. Den sistnämnda typen av bana är roligast att köra ensam mot de sju datorstyrda bilarna, i alla fall i början innan kompisarna har fått in snitsen. Nya banor dyker upp allt eftersom man vinner. De blir gradvis svårare, men å andra sidan förbättras bilen i samma takt.

Det här är ett spel som fungerar i de flesta stunder. Att spela ensam är hur roligt som helst och tillsammans med vänner stiger underhållsvärdet ytterligare. *Circuit Breakers* är extremt beroendeframkallande och ofta har det bara gått en liten stund sedan man stängde av innan sitter man framför TV:n igen. Eftersom man hela tiden riskerar att få bilen krympt eller nerprejad i diket av en motståndare, gäller det att vara förberedd och kanske kontra med att släppa ut ett svart moln som skymmer motståndarens sikt eller använda sig av ett kraftfalt så att dennes bil slungas åt sidan.

Bilarna är visserligen olika stora, men de fungerar likadant allihop. Det spelar alltså ingen som helst roll om man väljer en Dragster eller ett mindre alternativ. Kontrollen är utmarkt och grafiken likaså. Vi trivs på



1

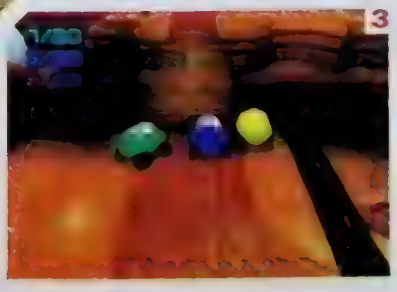


2

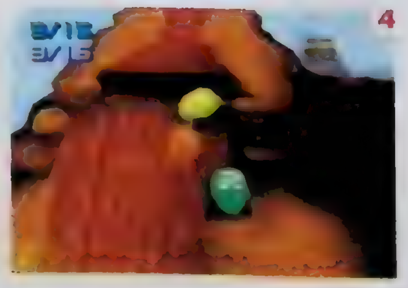


[1] Det lättaste sättet att samla poäng är att hela tiden ligga en bit framför motståndarna. [2] Några av banorna innehåller plattformar som rör på sig. [3, 4] Ett av fusken förvandlar samtliga bilar till bönor.

3



4



Circuit Breakers

KUNSKAP ÄR MAKT

Precis som *Micro Machines V3* innehåller *Circuit Breakers* flera stycken power ups som ställer till det för motståndarna. Vi rekommenderar att man använder den gröna röran på broar, Pat Pending på raksträckor, oljefläckar i kurver och missilerna närhelst man vill känna sig som James Bond.



Krympningsmedlet – Man tar sig lättare förbi motståndarna och det går lite snabbare när bilen är liten.

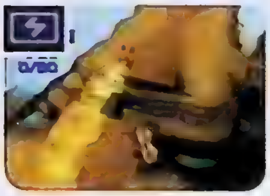
Jätten – Man är bara stor en kort stund så det gäller att mosa så många som möjligt på en och samma gång.





Kraftfältet – Sätter de andra bilarna i gungning. Används med fördel på broar.

Blixten – En kraftfull Turbo som är effektivast på raksträckor.





Den gröna röran – Saktar ner motståndarnas framfart.



Oljemolnet – Om man släpper det precis framför någon får den garanterat problem med sikten för en liten stund.

Eldbollen – Sätter eld på konkurrenterna och får bilen att gå fortare.





Oljefläcken – Får motståndarna att sladda.

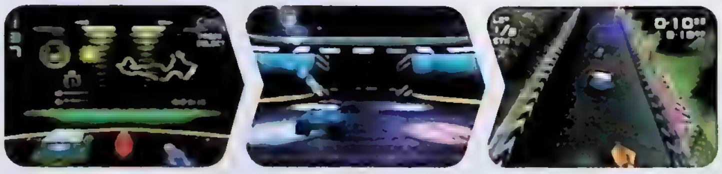
Missilerna – Ställer fem eldbollar till förfogande.





Pat Pending – Den bästa turbon. Mycket effektiv.

> Bilarna är visserligen olika stora, men de fungerar likadant allihop. Det spelar alltså ingen som helst roll om man väljer en dragster eller ett mindre alternativ.



Det finns massor av banor och ingen är den andra lik. Det är bara att välja den bil som faller en i smaken och starta motorn.

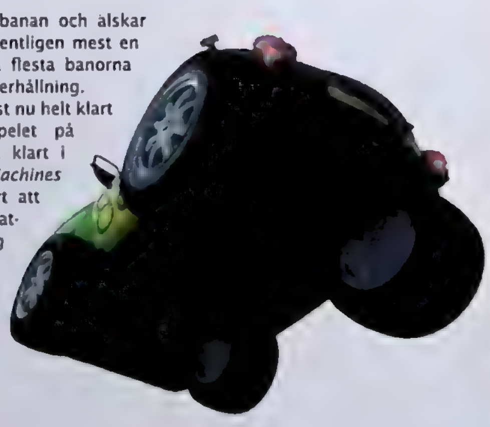




[1] Ett av de bästa spelen till PlayStation just nu, i alla fall om man är fyra stycken. [2] Templet med de brinnande stenarna.

den okomplicerade ravinbanan och älskar snon, men det är nog egentligen mest en fråga om smak. De allra flesta banorna erbjuder förstklassig underhållning.

Circuit Breakers är just nu helt klart det populäraste sportspelet på redaktionen. Det är helt klart i samma klass som *Micro Machines V3* och det är uppenbart att Supersonic inte legat på latsidan sedan det begav sig senast med *Supersonic Racers*. Bättre underhållning går knappast att få.



BETYG

GRAFIK:	Som en tecknad film	8
SPELBARHET:	Spännande, fängslande och otroligt roligt	9
HÅLLBARHET:	Mycket lång (så länge man håller sams med kompisarna)	9

Ett smart och otroligt beroendeframkallande racingspel som bäst kommer till sin rätt om man är flera stycken som spelar. Rekommenderas varmt.

9 av 10

UTGIVARE:	Namco	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Namco	SPELTYP:	Plattform

Minneskort-kompatibelt · En Spelare

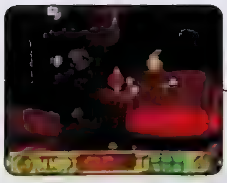
Klonoa: Door To Phantomile

Plattformspel är ju gamla som gatan... Vad kan väl Namcos lilla söta kisse tillföra genren?

1


2


[1] Trots att spelet ser ut att vara 3D så är det inget annat än två dimensioner man vistas i. [2] Men det förhindrar inte spelet från att se gulligt ut.



Den slutliga versionen av *Klonoa* har äntligen kommit Svenska Playstation-Magasinet tillhanda. Spelets rollfigurer är det hoppande kattdjuret som har gett namn åt spelet, och hans vän Huppo, vars specialitet är att dammsuga upp sina fiender. *Klonoa* utspelas i den "2,5D"-miljö som har blivit Namcos eget varumärke. Detta innebär egentligen, att trots att *Klonoas* miljö är uppbyggd av polygoner och ser ut att vara 3D, så kan man ändå bara röra sig linjärt över spelstigarna, från vänster till höger, på klassiskt plattformsmanér. Det här är dock inte något som spelet lider av, om man betänker att spelkaraktärerna i en del 3D-plattformsspel ibland kan inta de mest underliga positioner på spelplanen.

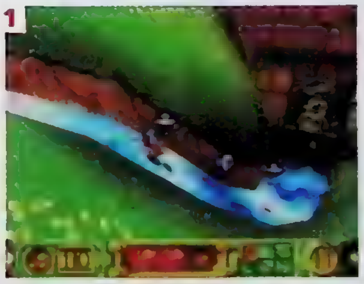
Klonoas och Huppos uppgift är att rädda deras värld från att kastas in i totalt mörker av en onding som just har vaknat upp efter sin 3000-åriga sömn. På något bisarrt vis blir skurkens första uppgift i vaket tillstånd att kidnappa vår hjältes mormor, även om hans avsikter sakteligen avslöjas ju längre in i spelet man kommer.

I själva verket är spelhistorien i *Klonoa* en av spelets bästa bitar. Berättelsen tätnar långsamt under spelets gång och man använder, tacksamt nog, själva spelgrafiken för att spela upp vissa händelseförklarande scener, i stället för full-motion-teknik. Ytterligare en krydda i spelet är musiken, som är lysande och matchar spelets detaljer och grafik bra. Ett plus för de välplacerade ljudeffekterna.

Beträffande spelkontrollen, så har Namco klyftigt nog gjort den så enkel som möjligt; endast två knappar används. Med det i minnet förstår man att det är lätt att göra vissa trix. När Huppo väl har sugit upp en onding så kan de kastas på andra fiender, eller så kan Klonoa hoppa på dem för att på så sätt göra superhopp. Ett plattformsspel har aldrig tidigare varit i behov av ett dussin knappar... så varför nu? Det är i alla fall plattformsspelens utseende och vad som händer på banorna som avgör om spelet blir en succé eller inte. Som utmaning är *Klonoa* både och. Svårighetskurvan är så långsamt stigande att den nästan går vågrät, och tyvärr dröjer det till de sista banorna innan svårigheterna når en högre nivå. Något som borde ha skett långt tidigare i spelet.

Om du är nybörjare inom plattformsgenren och letar efter ett snyggt och lättspelat spel som introduktion till genren, då är *Klonoa: Door To Phantomile* ett idealiskt val. De som har lite erfarenhet av genren kommer dock att tycka att spelet är lite för enkelt, och för dem kan vi inte helhjärtat rekommendera det här spelet.

3


1


2


[1] Spelet bjuder på många variationer, och man har slösat med fantasin när man skapade bakgrunderna. [2] Grottan under vattnet är speciellt vacker – på ett japanskt sätt. [3] Dessutom kan man rida på en fisk.

BETYG

GRAFIK:	Detaljerat och färgglatt, och så är katten gullig	8
SPELBARHET:	Saknar utmaning för plattformsveteranerna	7
HÅLLBARHET:	26 nivåer är inget man fnyser åt	7

Den roliga spelhandlingen och de fyndiga detaljerna i spelet kommer att roa många nya spelare, medan gamla spelrävar kommer att susa igenom spelet utan några problem alls.

7 av 10

Spel test

Två Spelare · Minneskort-Kompatibelt

World League Soccer

Ingen bekant introlåt, ingen licens och inga polygonuppbyggda spelare. Likväl ett trevligt fotbollspel.











[1] Grafiken är fin och detaljerad, kolla in spelarens skugga. [2] Det tar ett bra tag innan man kan göra sådana här finesser. [3] Hur mycket betalade Misubishi för reklamen? [4] Han skjuter... [5] och målvakten gör en briljant räddning.

Det finns egentligen bara två typer av fotbollsspel: bra och dåliga. Därmed inte sagt att två bra behöver vara lika varandra. *FIFA*-spelen är oftast spektakulära, men de återger sällan en genuin känsla av att det är fotboll man ägnar sig åt. *Premier Manager*-titlarna är däremot väldigt realistiska, men inte särskilt vackra. Man skulle kanske säga att den förstnämnda kategorin tilltalar en bredare publik, medan den sist nämnda älskas av hängivna fotbollsfans. Något rätt och fel existerar inte, det är resultatet som räknas.

De två bästa spelen i genren är förnärvarande *ISS Pro* och *Actua Soccer 2*. Båda kombinerar taktik och känsla med fin grafik och ett stort urval av vinklar. Om man väljer att betrakta konceptet som en egen kategori, bör man sortera in *World League Soccer* i samma fack som dessa två tungviktare.

Det är roligt att spela riktig fotboll för en gångs skull och det är bara helt naturligt att 5-5 är ett ovanligt slutresultat.

Även om *World League Soccer* kommer att få det svettigt i kampen om köparna med de redan etablerade titlarna, är det ett bra försök som förtjänas att ta på allvar. Passningsspel uppmuntras eftersom det sällan fungerar att enbart förlita sig till den snabbaste spelaren. Det är bra, fotboll är ju trots allt en lagsport. Spelet varierar beroende på underlaget (lera sänker tempot och regn gör det svårare att slå precisa långbollar), men man känner ändå hela tiden att man har kontroll över spelarna.

Spelets främsta egenskap är just spelkontrollen. Och spelar man mot en kompis är det sällan man kan skylla ifrån sig om man förlorar, det är skickligheten som avgör. Vidare innehåller *World League Soccer* det mesta som brukar finnas i ett traditionellt fotbollspel, exempelvis direktpass, lobbar, väggspel, krossbollar och effektiva glidtacklingar. **När bollen är i luften kan man välja att ta emot den på flera olika sätt: saxsparkar, nickskarvar, halv-volleys och bröstnertagningar är några.**



Till skillnad från vissa andra fotbollspel (läs *Golden Goal* och *Premier Manager*) är *World League Soccer* svårt och det krävs en hel del övning innan man börjar vinna svåra matcher. Att tro att man ska kunna prestera något finlir de första matcherna är naivt. Ett tips är att börja med att lära sig de olika manövrarna och börja med de enklaste. Ett annat är att vara rädd om ledningen när man väl lyckats få den, huvudlös offensiv håller inte i längden.

BETYG

GRAFIK:	Tydliga spelare och fin motion capture	7
SPELBARHET:	Roligt och utmanande, om man tränat tillräckligt hårt	8
HÅLLBARHET:	Lång	8

Här gäller det att träna om man ska komma någon vart. Spelet saknar licens och välkänd introlåt, men det funkar bra ändå.

7 av 10

■ UTGIVARE:	Eidos	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Silicon Dreams	■ SPELTYP:	Fotboll

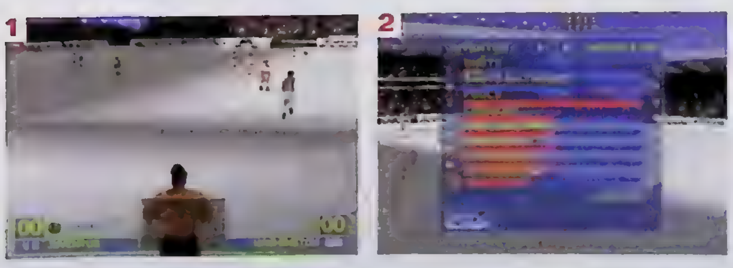


[1-2] Ett bra anfallsvapen. På riktigt. [3] Det är inte säkert att det här blir mål... [4] det här är ett svårt spel.



World League Soccer saknar visserligen *FIFA*:s allra glassigaste inslag, men det är å andra sidan betydligt mer realistiskt. **Det är roligt att spela "riktig" fotboll för en gångs skull och det är bara helt naturligt att 5-5 är ett ovanligt slutresultat.** Men det är inte det perfekta fotbollspelet. Faktum är att det finns några ganska frustrerande brister, främst att det inte går att förflytta sig i sidled när man springer. Anledningen till detta är förmodligen att motverka dribblingar från eget straffområde till motståndarens mållinje, men det hade varit roligare om man hade fått bestäma själv. En annan nackdel är att samtliga försvarare, oavsett kvalité, verkar vara världsmästare på glidtacklingar.

Men precis som Silicon Dreams tidigare skapelse *Olympic Soccer* flyter *World League Soccer* bra och som en liten bonus har det försetts med härliga kommentatorer, men inte riktigt lika bra som de i *Actua Soccer 2*. Och även om *World League Soccer* inte kommer att gå till historien som något av de bästa fotbollspelen är det rejäl valuta för pengarna. Mycket tack vare att det är så svårt.

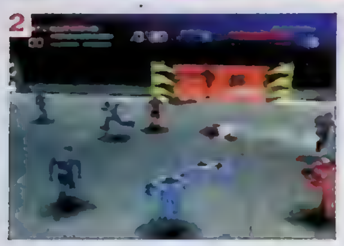


[1-2] Välkommen till den klassiska sammandrabbningen mellan Juventus och Washington. Favorit är...?

Två Spelare · Minneskort-Kompatibelt

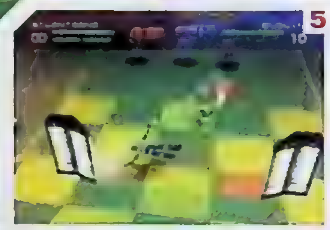
UTGIVARE:	GT Interactive	DISTRIBUTÖR:	Wendros
UTVECKLARE:	Rage	SPELTYP:	Framtidssport











[1] Tillbaka till framtiden. Igen. [2] Mål är värda en, tre eller fem poäng, beroende på varifrån man skjuter. [3-4] Skruva bollen genom att trycka L2 och R2. [5] Man skjuter så hårt att det blir spår i luften.

Dead Ball Zone

I framtiden verkar man inte be om ursäkt för någonting, inte ens när man mosat en motspelare.



Om man spelat Amiga-klassikern *Speedball* vet man ungefär vad det här spelet handlar om. Det är kort sagt en blandning av fotboll, handboll, amerikansk fotboll och våld. Rage fastnade tydligen för konceptet och resultatet blev *Dead Ball Zone*. Det mesta är sig likt förutom att tekniken har gått framåt.

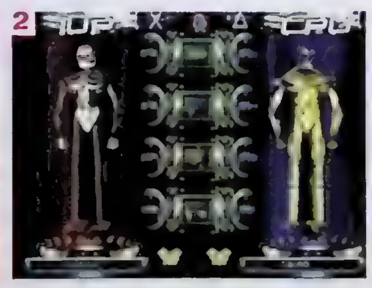
Reglerna är de enklast möjliga, se till att få kontroll over bollen, passa den inom laget några gånger och gå på avslut. Det finns inga utvisningar, så man kan vara hur hårdhänt som helst. Givetvis gäller samma sak för motståndaren.

Tempot är extremt högt och framtidens idrottsmän verkar ha hur bra kondition som helst. Det är inte heller särskilt svårt att styra spelarna och göra mål. Med hjälp av turbon går det mesta ens väg och målvakten står tyvärr lite för ofta väl handfallen.

Men det känns som om Rage någonstans på vägen tappat det som gjorde *Speedball* så lyckat, eller kan det rent av vara så att det inte riktigt förmår att gora ett lika bra spel? I vilket fall, avsaknaden av taktiska upplägg är uppenbar och hur självgod man än är känns det sällan som om framgången beror på ens egen förmåga. Frustrerande. Hela matcher kommer och går och efter några stycken slutar man bry sig. Monotoni heter det visst. Det hjälper inte ens att spelarna är utrustade med vapen.

Visst, *Dead Ball Zone* kan vara ganska underhållande när man är på humör och det finns betydligt sämre sportspel än det här, men det är helt klart sämre än originalet som gjordes för flera år sedan och så borde det inte vara. Ibland är det roligare att ta ett steg tillbaka än att rusa in i framtiden.





[1] Strimla deras stjärncenter. [2] Att vara eller icke vara... ett skelett?

BETYG

GRAFIK:	Snabbt, effektivt, men ändå inte riktigt bra 6
SPELBARHET:	Jodå, i alla fall ett tag 7
HÅLLBARHET:	Ett sportspel är ändå alltid ett sportspel 6

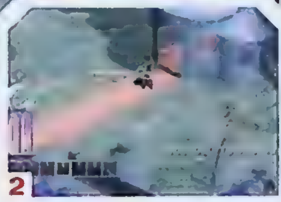
Helt okej, men förvänta er inget i klass med *Actua Soccer* och *Total NBA*.

6 av 10

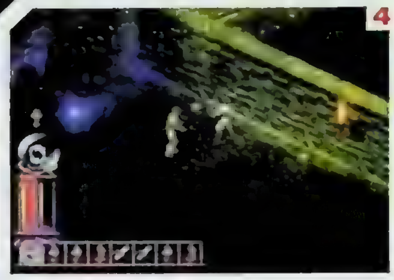
■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: Electronic Arts Nordic
■ UTVECKLARE: Blizzard ■ SPELTYP: Äventyr

Minneskort-Kompatibelt · Två Spelare









[1–2] Spelet delas upp i två huvuddelar. Först har vi byn, där man kan köpa och sälja pryttlar... [3] Och så har vi de underjordiska hålorna, där man hittar allt hackande och slafsande. [4] Ljuseffekter sätter fart på den dystra stämningen.



Diablo



Det var en överraskningshit när det kom till PC, men klarar Blizzards RPG-spel till PlayStation av att tävla med de stora grabbarna från Japan?

Trots att rollspelens popularitet betydde mycket för PC-spelandet i början, så har de i mångt och mycket skuffats åt sidan till förmån för 3D-skjuta-ihjäl-allt-och-alla-spel-i-första-persons-perspektiv, såsom id Softwares *Doom* och *Quake*. Succén med Blizzard Entertainments RPG-spel *Diablo* kom därför som en total överraskning.



Nyckeln till *Diablos* styrka ligger i tre områden. **Först och främst så ser det väldigt snyggt ut – mycket snyggare än de flesta tidigare RPG-spelen.** Sedan är det, i jämförelse med andra RPG-spel, väldigt lätt att sätt sig in i. Sist, men inte minst viktigt med tanke på *Doom* och *Quake*, så har spelet stöd för multiplay över Internet. Med den succén i bakfickan var det självklart att *Diablo* skulle få en chans även till PlayStation. Och här är det nu.

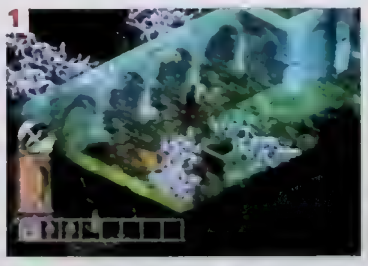
På ytan ser spelet oförändrat ut. Till att börja med väljer man en av tre möjliga karaktärer – krigare, skurk eller trollkarl. Sedan ska man rädda staden Tristram från ondskan som lurar i de vidsträckta labyrinterna under staden. Det här medför att man måste utforska varje nivå i följd, döda allt som rör sig och sno åt sig sitt stöldgods. Speltempot avbryts då och då av att man måste göra korta utflykter upp till jordytan för att sälja sådan skit man inte behöver och för att köpa lite nödvändiga prylar.

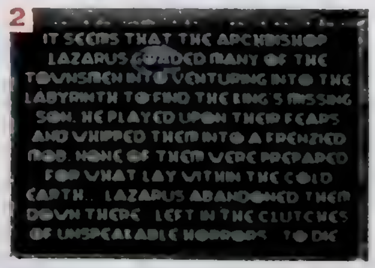
På pluskontot har spelet lyckats behålla alla nödvändiga enkelheter och blir således en bra introduktion till RPG-genren. Men spelet är egentligen skapat för att spelas med mus, så kontrollen har översatts till att spelas med Playstations pålitliga joypad och, trots en del knepiga knappkombinationer som behövs för att få fram en del menyer, så är kontrollen lätt att lära sig.



Det nya tvåspelar-systemet erbjuder till stor del samma lockelse som originalspelets multiplayer-option gjorde. Det möjliggör för två spelare att samtidigt rädda Tristram, spelandes på samma skärm. Det är på det här planet som *Diablo* blir personligt – men det är ett stort spel, och att klara av det helt och hållet på två spelare tar en lång tid.

Tyvärr har inte allt lyckats överföras från PC-versionen till PlayStation-versionen på ett lika smidigt sätt. Det största problemet är grafiken som, trots att den fungerar, är tråkig och taskigt animerad. *Diablo* till PlayStation är ändå ett roligt och hyfsat beroendeframkallande spel som det är lätt att komma in i, men det är inte ett hot mot de stora japanska RPG-titlarna.





[1] Olika trollformler gör det möjligt för spelaren att klara av stora bitar av grottan med ett enda knapptryck. [2] Spelstoryn är den gamla vanliga.

BETYG

■ GRAFIK:	Detaljerad, men trist och taskigt animerad	5
■ SPELBARHET:	Enkelt, men roligt och beroendeframkallande för två spelare	7
■ HÅLLBARHET:	Stort och hyfsat omspelbart	7

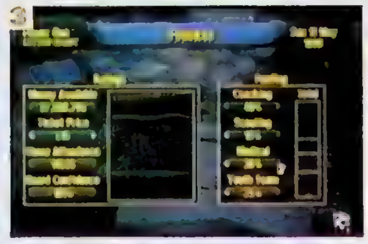
En kul blandning av arkadäventyr och RPG. *Diablo* är lättspelat men inte en seriös medtävlare till de stora japanska RPG-titlarna.

6 av 10











[1] Så här ser själva matcherna ut. [2] Huvudmenun innehåller flera godbitar. [3] Pengar gör dig lycklig. [4] Låt dina sunkiga grabbar ta sig an världens bästa klubblag – inget är omöjligt!

Premier Manager '98

Kan ett spel som baseras på siffror och statistik vara något för PlayStation-spelarna?



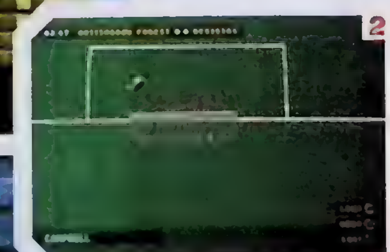
Avsaknaden av ett manager-spel till PlayStation har varit stor. Många med oss har önskat sig ett men aldrig blivit hörda. Tills nu. Det har äntligen blivit dags för ett av de mest klassiska spelen i genren att debutera till PlayStation och om ryktena är sanna har det förbeställts i fler exemplar än rekordhållaren *Tomb Raider 2.* **Spelet vi talar om är *Premier Manager '98* och det säger i sin tur det mesta. Det har funnits *Premier Manager*-upplagor så länge det funnits dataspel.** Oavsett om man ägt en Amiga eller PC har man kunnat spela *Premier Manager.* Och många älskar det. Tillsammans med *Championship Manager*-serien har det varit stilbildande för en hel genre.

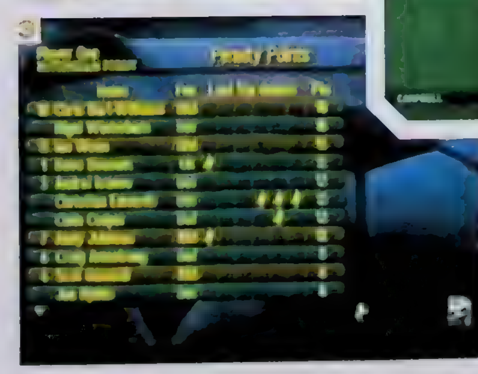
Men ingen titel kan leva på tidigare framgångar. *Premier Manager* är inget undantag. PlayStation-versionen måste leva upp till de högt ställda förväntningarna för att vi ska skriva att det är bra. Så är det bara.

Premier Manager '98 är visserligen baserat på samma koncept som de tidigare spelen men där slutar likheterna. PlayStation-versionen har anpassats till det nya formatet och den nya publiken. Innebörden av detta är mindre statistik och färre taktiska inslag. Även det ekonomiska inflytandet på klubben är begränsat. Många anhängare av den gamla skolan kommer säkert att bli besvikna. Gremlin och DMA hoppas att den nya

Om ryktena är sanna har *Premier Manager '98* förbeställts i fler exemplar än rekordhållaren *Tomb Raider 2.*







[1] Statistik brukar vara ett av de dominerande inslagen i managerspel. Här är det mest utfyllnad. [2] Matchens höjdpunkt, ett makalöst mål. [3] Det är viktigt att hålla koll på varningarna.

■ UTGIVARE: Gremlin ■ DISTRIBUTÖR: Funsoft
■ UTVECKLARE: DMA ■ SPELTYP: Manager-spel

1

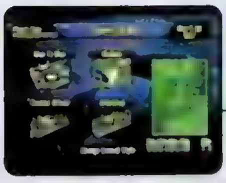

2


3


4


5


[1] Som vanligt kan man ställa in det mesta efter eget önskemål. [2] Några av spelarna behöver träna hårdare än de andra på vissa moment. [3] Skytteligan. Ha i åtanke att Phil är mittfältsspelare. [4] Världens bästa klubblag. Giggs är kung! [5] Det ser ljust ut... det är bara att hålla stilen i ytterligare 83 minuter.



upplagan ska tilltala en bredare publik och det borde den göra. Det skall i sanningens namn sägas att även om vi älskade föregångarna var det många som inte fann någon som helst tjusning i den tidigare orgien av siffror och statistik.

Som vi var inne på tidigare har de taktiska inslagen bantats ner. Man kan välja mellan tre olika alternativ inom fyra områden. Försvaret kan spela zonspel, man mot man eller med en libero som sista utespelare. Man kan tackla löst, lagom eller hårt. Bollen hålls inom laget genom långbollar, passningar eller kontringar. Slutligen kan man välja mellan att spela defensivt, offensivt eller kombinerat. Tilläggas bör att det även finns åtta olika formationer. Det finns två stora nackdelar. För det första måste man instruera spelarna innan matcherna, vilket innebar att man inte kan be dem att lägga sig på försvar efter ett ledningsmål eller att flytta upp spelet efter ett tidigt underläge. För det andra, vissa spelsätt är lite väl orealistiska. Vad sägs om uppställningen 3-3-4 kombinerat med kontringsspel? Å andra sidan är det ingen som tvingar en till att spela så.

Bortsett från dessa anmärkningar finns det inget att klaga på, förutom att spelet är aningen för enkelt. Vi testade med att ▶



VAD ÄR ETT MANAGER-SPEL?

Premier Manager '98 **ger en möjlighet att leda ett engelskt klubblag från de fyra högsta divisionerna. Man ansvarar för laguttagning, taktik, träning och finanser. I korthet går det ut på att vinna så många matcher som möjligt och avancera i ligacupen, FA-cupen och på den högsta nivån, Europacupen.**

Man kan välja att antingen välja sitt favoritlag från Premier League eller att kämpa sig upp. Det sista alternativet innebär att man får jobba som manager för ett bottenlag i division 3. Går det bra får man erbjudanden från andra klubbar gör man ett bra jobb i Leyton Orient är det inte helt otänkbart att Bristol Rovers hör av sig. Lyckas man även där kanske Nottingham Forest kommer med ett erbjudande och så vidare.

Efter varje omgång får man tillfälle att se över sitt lag och kolla upp saker. Precis som i verkligheten dyker det upp nya spelare varje säsong och de gamla blir äldre. Spelar man tillräckligt länge återstår inga av de ursprungliga spelarna.



Denna allt annat än inbjudande skärmen ska få dig att bli intresserad av den mytomspunna fotbollstränarvärlden.

FOTBOLLSKVÄLL

Grafiken är inte mycket att tala om. Matcherna består mest av horisontella streck som rör sig. Men det är å andra sidan inte meningen att det ska se ut på något annat sätt. Höjdpunkterna är däremot snyggare, men man kan ju självklart inte påverka något när de visas. Precis som i fotbollskväll.


Så här ser själva matcherna ut när de spelas...


...och så här ser höjdpunkterna ut.

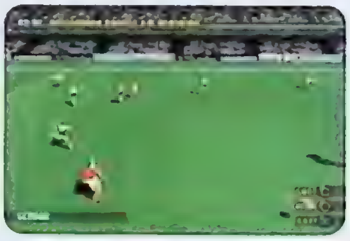

Linjen som visar bollens riktning är en bra idé.


Orkar man inte se höjdpunkterna är det bara att trycka förbi dem.


Målen görs ofta från olika vinklar.


Ibland önskar man att man fick delta i själva spelet...


...men det är ofta roligare att bara titta på...


...även om det inte finns så mycket man kan göra när väl matchen börjat.

låta Leyton Orient spela med en 4-4-2-uppställning och gav spelarna order att slå långbollar. Efter två säsonger vann vi ligan med 106 poäng på 46 omgångar.

Premier Manager '98 är roligt. Riktiga spelare och lag är alltid trevligt. Vi är dock övertygade om att det går att göra något bättre av ett så här fantastiskt koncept.

2



1



3



[1,2] Tack vare Bosman-domen är många duktiga spelare billiga, det gäller bara att vara tålmodig och inte göra några förhastade inköp. Ge ett bud och avvakta, lyder vårt råd. [3] I slutet av varje vecka sammanställer pressen veckans drömelva. Det kan vara ett bra sätt att få upp ögonen för talanger.

BETYG

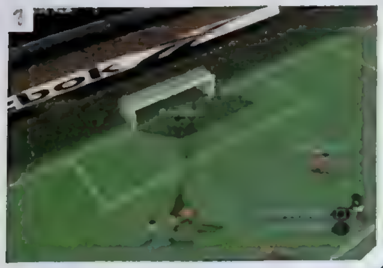
GRAFIK:	**Oftast ganska risig 6**
SPELBARHET:	**Manager-spel brukar vara svårare 6**
HÅLLBARHET:	**Genrens tillväxt är säkrad 9**

Ett lite misslyckat försök att fylla upp ett stort tomrum. Funkar dock för stunden.

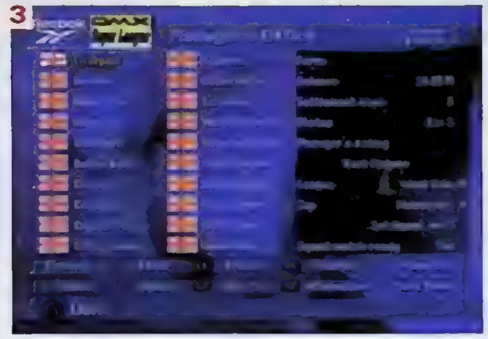
7 av 10

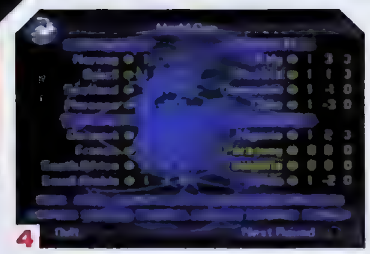
Minneskort-Kompatibelt · Två Spelare

■ UTGIVARE: Funsoft ■ DISTRIBUTÖR: Anco
■ UTVECKLARE: Funsoft ■ SPELTYP: Fotboll









[1] ***Kick Off World*** **ser okej ut på bild, men skenet bedrar. [2] Det här ser ut som en skrattmatch, men man vet ju aldrig... Tanzania kan ju ha världens bästa målvakt. [3] Man kan vara manager för ett klubblag... [4] eller spela VM.**

Kick Off World

Ancos senaste skapelse skulle enligt förhandssnacket vara en blandning av *Kick Off '97* och *Player Manager*. Men tro inte hypen – *Kick Off World* suger.

Dino Dini skapade för länge sedan ett spel till Amiga. Spelet var det nu klassiska *Kick Off*. *Kick Off* och dess uppföljare har varit förebild för många fotbollspel genom åren, bland annat *Sensible Soccer*.

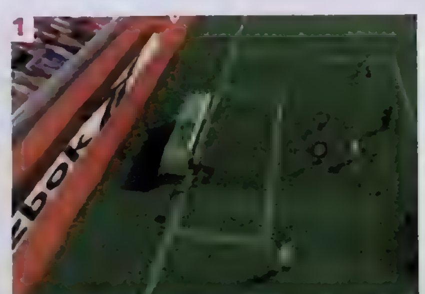
Men inget håller för evigt. Det tredje spelet i serien till Amiga och PC var betydligt samre än de två tidigare – rent av uselt. Historien upprepade sig till PlayStation, debutanten *Kick Off* var ingen höjdare och *Player Manager* var ännu värre. Det sist nämnda var det första manager-spelet till PlayStation, men även om idén var god var det alltså ett misslyckande.

Ancos *Kick Off World* är en blandning av dessa, men det är inte mycket som har förändrats till det bättre. Med tanke på den stenhårda konkurrensen är det lite märkligt att man överhuvudtaget släppt spelet. Det verkar nästan desperat.

Matcherna framkallar mer frustration än glädje, en orsak är att målvakterna är antingen usla eller omöjligt bra. En annan är att det är svårt att slå bra pass och att skjuta. Manager-avdelningen är antingen bättre men ändå långt från rolig.

Vi får inte heller glömma att nämna spelets kommentarer – de är fruktansvärda. Låter som en misslyckad parodi på en engelsktalande Don Tomaso. Typ.

Varje fotbolls-fan med minsta självaktning skulle inte ens ta i *Kick Off World* med tång. Och det behövs inte heller, eftersom det redan finns spel som *Actua Soccer*, *Golden Goal*, och *International Superstar Soccer Pro*. Det här spelet går bort.





[1] Animationen är usel. [2] Tur att i alla fall några har roligt.

BETYG

■ GRAFIK:	Gräslig	3
■ SPELBARHET:	Möjligen uthärdligt om man är beroende av nya fotbollsspel	4
■ HÅLLBARHET:	Massor av olika spelmöjligheter, men vem orkar?	4

En bra idé som gick i stöpet. Fullständigt.

3 av 10

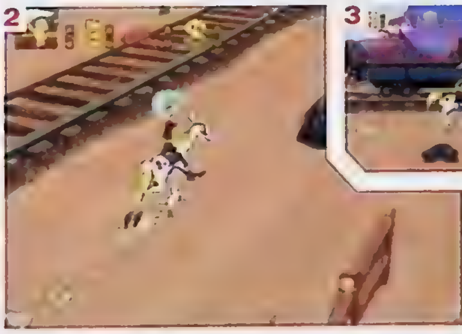
■ UTGIVARE:	Ocean	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Infogrames	■ SPELTYP:	Plattform

En Spelare

Lucky Luke

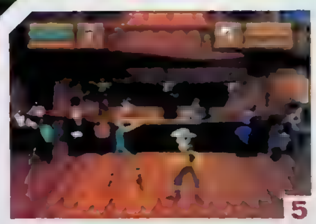
Luke Skywalker stötte på sin egen syrra, Luke Perry gick från hjärtekrossare till pizzabud, Luke Goss... ja, ni fattar. Heter man Luke brukar man sakna tur. Förutom seriefiguren, förstås.



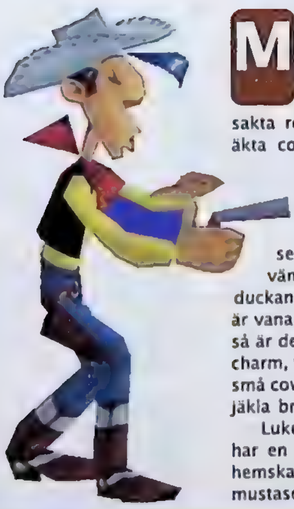








[1] Färgglad serie-grafik lånar sin naiva charm till Vilda Västern. [2] Med vinden vinande i hatten ger sig den tursamme ut på jakt. [3] Tåg mot häst i en kamp mot klockan. [4] Luke, den ende man som ser riktigt maskulin ut i riddäder. [5] En gänglig snubbe fattar tycke för Lukes scarf.

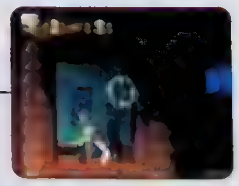


Munnen smakar damm och billig bourbon, händerna känns som lädret på sadeln och sandstromarna nöter ditt redan fårade ansikte. Kallt stål hänger från din midja och under dina boots sitter lämningarna av skallerormar som sakta rostas i hettan. Det var det sanna livet för en äkta cowboy – och ingredienser som lyser med sin frånvaro i äventyrsspelet *Lucky Luke*.

Spelet är egentligen ett 2D-plattformsspel med några nymodigheter. *Lucky Luke* är ju egentligen en retro-företeelse. Spelhändelserna begränsas för det mesta till höger- och vänster-förflyttningar, hoppande, skjutande och duckande. Inte direkt de saker som moderna spelare är vana vid. Men trots att det här kan låta lite negativt, så är det inte det. *Lucky Luke* har nämligen tonvis med charm, färgglad serie-grafik, mjuka animationer, funkiga små cowboy-melodier och spelkänslan är faktiskt riktigt jäkla bra...

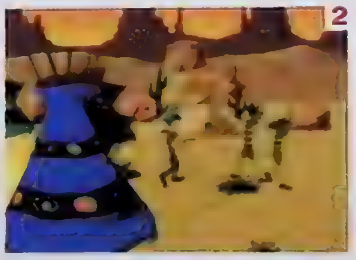
Luke själv är en kopojke ur den gamla skolan. Han har en vit kuse och en stor hatt. Oturligt nog är de hemska Daltonbröderna på rymmen. Det är ett gäng mustaschprydda skurkar som allihop ser ut som Janne Loffe Carlsson. Vår hjälte måste naturligtvis ingripa.

Lucky Luke har två olika typer av nivåer. En del är baserade på vanligt plattformsformat, medan andra är mer arkadlika. **Till dessa räknas bland annat övningar i trädfällning, enkla slå-på-käften-spel och ett första-persons-perspektivs-scenario-skjut-spel, som *Time Crisis* ungefär.**



Med 14 nivåer och tre bonus-scener att spela igenom är inte *Lucky Luke* ett speciellt omfattande spel. Pusslena är också lite i enklaste laget. De går oftast ut på att hitta en nyckel eller att skjuta på en bit rep för att gillra en fälla. Spelet riktar sig i första hand till de lite yngre spelarna och en del kommer utan tvekan att finna det en aning för lätt. Men visst har det sina knepiga stunder. Svartkladda skurkar dyker upp i tid och otid, och de tvekar inte en sekund att försöka fylla dig med bly från sina hederliga gamla sexskjutare. Blir du träffad för många gånger, bär det raskt av till den lokale begravningsentreprenören, som i sann västernanda inte kan vänta på att få dig under jord. Kanske *Tillfälligtvis Tursamme Luke* skulle ha varit en bättre titel.





[1] Luke smiter in i ett tält i grannskapet, för att sno åt sig ett par korvar, och lite bönor. [2] Vår hjälte springer på två bröder i randig pyamas.

BETYG

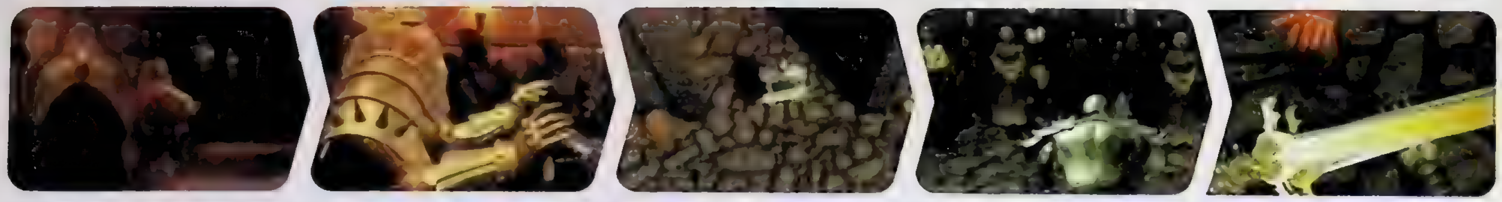
■ GRAFIK:	Roligt och serie-aktigt	6
■ SPELBARHET:	Mängder med variationer i nivåerna, men mycket hoppande	6
■ HÅLLBARHET:	Det lär hålla de yngre spelarna sysselsatta ett bra tag	7

Kul spel för de yngre spelarna. Mycket att upptäcka och intressanta nivåer. Äldre spelare bör se spelet som en aptitretare före varmrätten.

6 av 10

Två Spelare

UTGIVARE:	SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Kronos	SPELTYP:	Beat 'em up



Cardinal Syns fullmotion-video-sekvenser är genomgående medeltida beat 'em up-scener innehållandes rustningar, svärd, slott, bönder och... öööh... troligen en och annan trollkarl. Svenska PlaystationMagasinet kommer inte ihåg var i spelet den här scenen är hämtad, men det tar ungefär en timme att komma dit.

Cardinal Syn

Fans av järnskrammel kan glädjas. Stora yxor, gigantiska svärd, berg av rustningar och mer hjälmar än... ja, ni fattar. Låt turneringen börja.

Halvklädda kvinnor som klipper till gentlemän i fejset. Kråmande manliga galningar som struttar runt i skjortor och ljudet av metall som skär igenom kroppsdelar. Det låter som en kväll på diskotek, med det är faktiskt *Cardinal Syn* – ett slafs, hugg och till och med ibland spark-spel.

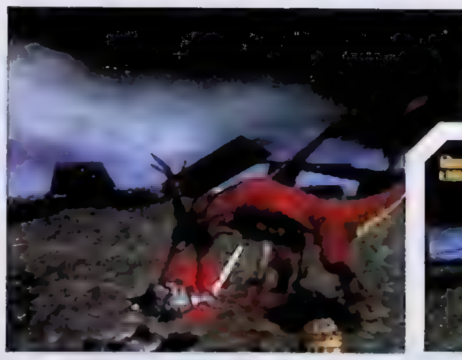
Spel-historien är lång och involverar klaner, stora svärd, visa man och en del magi. Du har sett det mesta förr; 3D-grafik, vapen, ett hyfsat stort antal varianter av förflyttningar, något färre antal karaktärer och en stor mängd skräck. Inga överraskningar alltså. Faktiskt inga nyheter över huvudtaget. Det finns inget som urskiljer det här spelet från de smällar, hugg, sparkar och knivstick som redan finns på marknaden.

De enda nya påhitten i spelet är de interaktiva och vackra landskapen. De består kortfattat av gruvgångar, brinnande avgrunder, taggar och flygande pilar; och allt kan användas med viss taktik. Det fungerar faktiskt riktigt bra. Istället för att hugga ner sin fiende kan man helt sonika knuffa ner honom i en sjö med brinnande lava. Man kan också hitta lådor fyllda med power-ups, såsom exempelvis extra styrka.

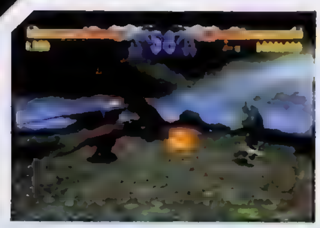
Grafiskt är spelet bra, men det slår en inte direkt med hapnad. Bakgrunderna är passande i en sjabbig nyans, väcker minnen till liv om sena pokerkvällar och svettiga gym. De åtta olika karaktärerna och de två bossarna, däremot, är mindre imponernade. Några, som exempelvis Plague, går runt på skärmen med lika mycket ilska som Liberace. Den hårige McKrieg har en prydlig linje i sina lädertrosor, Mongoro fiser för att skrämma bort sina fiender och Heckler är en tillgjord harlekin. Är spelfigurerna roliga? Kanske! Är de skrämmande och tuffa? Inte en chans...

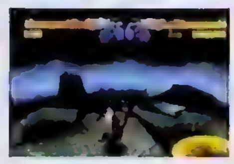
Krigarna har den vanliga drösen med moves, men mest är det bara hackande och huggande. Svenska PlayStation-Magasinet lyckades klara av samtliga åtta karaktärer, bonussnubben Redemptor och huvudondingen Syn själv alla drakar har i stort sett två moves vardera. Den avslutande draken behövde endast knuffas i magen, därefter behövde man bara springa iväg och hjälla sig undan tills tiden hade runnit ut. Under en tvåspelarmatch blev det uppenbart att spelet favoriserar enkla hugg och slag framför mer elegant utforda moves.

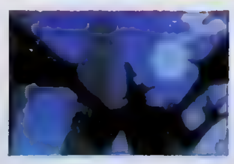
Cardinal Syn möjliggör flykt framför strid, det är till spelets fördel. Precis som de nya power-ups man kan hitta och de smartsamma interaktiva scenerna. Ändå räcker det inte. Jämfört med *Tekken 2* som platinum-spel och *Tekken 3* som kommer snart, verkar *Cardinal Syn* vara ett taskigt val.



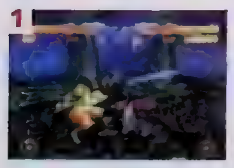
Slutbossen är en flygande drake. Han har vingar en lång svans och så sprutar han eld. Men han är inte svår att göra sig av med.







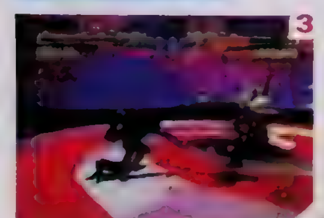
1



2



3



4



[1] Bruden i de sexiga kläderna är skurken i det här spelet. [2-4] Om spelvärdet ändå vore lika varierande som bakgrunderna.

BETYG

GRAFIK:	Lite schyssta bakgrunder, men ingeting anmärkningsvärt	6
SPELBARHET:	Slafs, hugg, slafs, slafs, hugg, slafs, hugg, hugg	5
HÅLLBARHET:	Klaras lätt av på en eftermiddag	5

Spelplanen är klart cool, men spelet är på tok för lätt och erbjuder inga större variationer vare sig i karaktärer eller miljöer. Det blir snabbt trist.

6 av 10

■ UTGIVARE:	GT Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Atari/Creations	■ SPELTYP:	Ishockey

Minneskort-Kompatibelt · Två Spelare

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

***Wayne Gretzky's 3D Hockey '98* vill vara hockeyns motsvarighet till *NBA Jam*. Men, som vi förklarar i den här recensionen, är det en sak att vilja något och en helt annan att lyckas.**

1


[1] Vem som vinner tekningarna är mest en slump. [2] Fula spelare, oschysst spel och stel publik... nej tack.

2


Det som gjorde *NBA Jam* till ett så bra arkadspel var främst dess fart och puls. *Wayne Gretzky* är visserligen ett väldigt snabbt spel, men man kan inte spela hockey utan taktik och struktur. Varken i verkligheten eller på PlayStation.

Grafiken är osannolikt ful. Om man jämför den med grafiken i *NHL '98*, framstår den som primitiv och klumpig. Varken publik eller is ser särskilt realistisk ut och animationen är under all kritik.

Spelbarheten är nästan lika dålig. Spelarna har ett ytterst begränsat rörelseschema och behöver bara några millimeters bromssträcka för att stanna. Dessutom förstör den usla puckföringsprogrammeringen varje potentiell möjlighet till spelkänsla. Lagkamraternas passningar spelas utan eftertanke, och varje gång man försoker starta ett uppspel hinner en motståndare få ut klubban i sista sekund. Frustrerande.

1


2


[1] Spelarna blir i alla fall glada när de gör mål. [2] Det här är den vinkel som trots allt ger bäst överblick, tycker vi.

Spelet är inte heller någon vettig utmaning. På de enklaste nivåerna vinner man hur enkelt som helst, och det enda som hander när man hojer svårighetsgraden ar att spelarna borjar tacklas mer. Losningen på problemet är att strunta i medspelarna och gora allt på egen hand, valdigt effektivt och tråkigt.

Varje spelare kan for några sekunder få turbofart, detta räcker gott och val for en rush från eget mål till slottet. Resultatet blir matcher med ungefar tio mål per period, inte sarskilt bra for målvakternas sjalvfortroende.

Det är inte särskilt svårt att tackla omkull en motståndare, varken for en sjalv eller datorn. När de datorstyrda spelarna inte har pucken åker de mest planlost omkring och tittar, vilket innebar att man inte har sarskilt stor hjälp av dem. Egentligen är det faktiskt konstigt att man har medspelare overhuvudtaget.

Slutligen, spelet saknar balans. Att påstå att *Wayne Gretzky* skulle kompensera detta med fin grafik och harlig arkadkansla vore att ljuga, och det är knappast nodvandigt nar *NHL '98* finns.

BETYG

■ GRAFIK:	Bedrövlig	3
■ SPELBARHET:	Annorlunda, men inte särskilt lyckat	5
■ HÅLLBARHET:	Spelet saknar djup	4

Det här spelet är inget att ha, inte ens om man älskar ishockey.

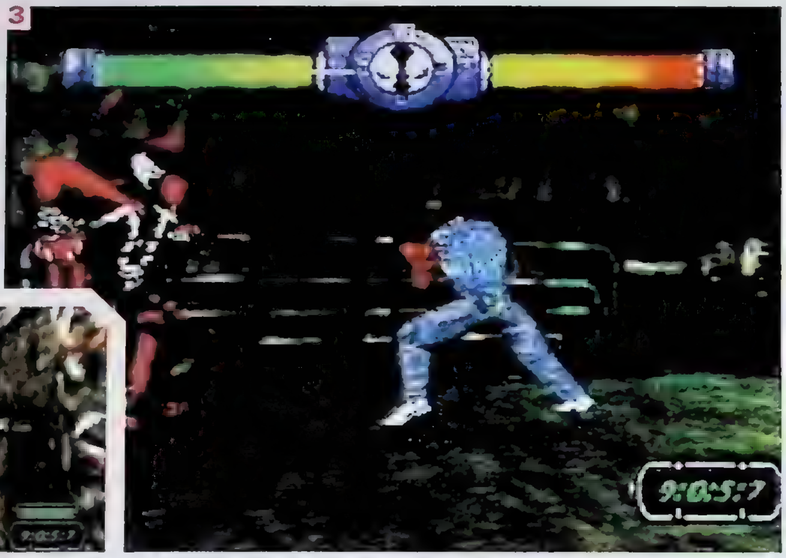
4 av 10

Minneskort-Kompatibelt | Två Spelare

■ UTGIVARE:	Sony	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Sony USA	■ SPELTYP:	Äventyr









[1] Spawns miljöer är mörka och dystra. Sony har uppenbarligen inte använt sin "optimiser"-teknik till det här spelet. [2] Mmmm... kloakslam. [3] En av de patetiska slagsmålsscenerna. Massera handkontrollen okontrollerat så går det nog bra. Vi andra håller oss till Tekken 3. [4] Spelare kan, om de vill, ha sönder telefonautomater med en enda smäll. Så himla kul att jag får kramp.

Spawn: The Eternal

Spawn: The Eternal **är ett lite märkligt namn på ett spel som både Sony och de stackare som köpt det antagligen vill glömma så fort som möjligt...**

Spawn: The Eternal är baserat på Todd McFarlanes serie och en film som verkade gå upp i rök. Med tanke på filmens öde känns det lite ironiskt att spelmakarna gett sig på att kopiera en av de största spelframgångarna någonsin, namligen *Tomb Raider*. Frågan är om spelet lyckas där filmen floppade och den frågan kan vi besvara med ett suckande, uppgivet... Nej!

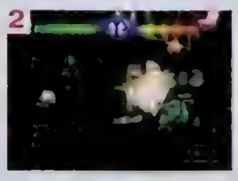
Liksom i *Tomb Raider* betraktar man sin spelhjälte bakifrån när han harvar igenom klyschigt uppstaplade spelmiljoer som ska verka postapokalyptiska. Han kan hoppa, slå, sparka och "anvanda" diverse ting, men Spawn saknar Laras förmåga att hoppa upp och grabba tag i ovan belagna avsatser. Dörrar öppnas med olika kontroller eller med nycklar. Dessa hittar man genom att sparka sönder lårar, lådor och annan överanvänd spelrekvisita. Krafttillskott kan också fås på liknande satt.

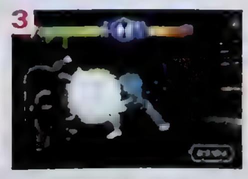
Som ni förstår är *Spawn: The Eternal* ett föga originellt spel, där varenda detalj luktar stöldgods. Det behöver inte vara fel i sig att låna men då ska det göras på ett begåvat sätt. Spelkonstruktörerna på Rare (GoldenEye) behärskar detta hantverk till fullandning. De som har tejpat ihop *Spawn: The Eternal* gör det inte. När man spelar *Tomb Raider* känns det tack vare de detaljerade miljoerna som om man är där. I *Spawn: The Eternal* ar bakgrunderna taffligt lågupplosta och de komplicerade kartorna ger upphov till ett vandrande fram och tillbaka som aldrig vill ta slut. I de senare nivåerna, när man inte har några som helst kartor att tillgå, blir det så frustrerande långtråkigt att man bara vill stänga av apparaten.

En liten innovation finns dock i *Spawn: The Eternal*. När man möter en motståndare ändras perspektivet till det som brukar råda i ett beat 'em-up-spel. Tyvärr är inte kvaliteten på själva slagsmålet direkt av *Tekken*-klass. En del kommer säkert att försöka pröva fram fiffiga knappkombinationer. Gör inte det! Det finns inga sådana i *Spawn*. Slagsmålskontrollen belönar snarare de som är helt otaktiska och bara sitter och trycker frenetiskt.

Spawn: The Eternal är alltså inget beat 'em-up värt namnet. Det är heller inget bra äventyrsspel i *Tomb Raider*-klass. *Spawn* är snarare ett hybridmissfoster som endast kan rekommenderas till de som vill bli riktigt, riktigt irriterade.







[1] Varför måste vissa seriefigurer alltid krypa runt i mörkret. [2] Aj, oj, aj, naff, gnass, aj, oj... [3] *Spawns* slagsmålsscener är verkligen urusla. Mjukare mjukvara får man leta efter.

BETYG

■ GRAFIK:	Taffligt lågupplösta miljöer	3
■ SPELBARHET:	Vad är det som går och går och bara kommer fram till ett trist slagsmål?	3
■ HÅLLBARHET:	Frustrerande och tråkigt. Mycket tålamodskrävande.	4

En riktig besvikelse från Sony som inte har något speciellt att erbjuda överhuvudtaget. Undvik.

4 av 10


FIRE UP YOUR PLAYSTATION
... AND BECOME RYU, THE DRAGON WARRIOR. AS YOU ARE HURLED INTO A VAST ADVENTURE, DRIVEN BY AN UNKNOWN POWER TO DISCOVER YOUR HISTORY, TAKE CONTROL OF YOUR POWERS AND RELEASE THE DRAGON WITHIN ...
• A MESMERISING BLEND OF TURN-BASED AND REAL-TIME COMBAT.
• HUNDREDS OF AWESOME BATTLES.
• BRILLIANT 3D GRAPHICS.
• COMPELLING STORYLINE AND GAMEPLAY.
• TRANSFORM INTO MANY DIFFERENT FORMS, EACH WITH UNIQUE SPECIAL POWERS.
• SUPERB CHARACTER ANIMATION.
BREATH OF FIRE III
FUNSOFT
Distribution till återförsäljare: Funsoft Sweden AB
Tel 08-760 02 40, Fax 08-760 63 44, www.funsoft.se
CAPCOM

Mycket av det som vi idag anser vara förlegat och ointressant kommer att bli kultförklarat och värdefullt på samma sätt som gitarrer och bilar från sextiotalet. Huruvida detta även gäller PlayStation-spel är tveksamt, men helt klart är iallafall att man kan göra en bra affär.





[1] Ett lite annorlunda målvaktsingripande... Ravelli? [2] Spelarna jublar och vinkar tilll publiken efter ett mål.

ISS Pro









[1] En stenhård yttersida... [2] som resulterar i mål och glädjefnatt. [3] Spelarna marscherar in på planen på preussiskt maner.

- UTGIVARE: **SCEE**
- SPELTYP: **Fotboll**
- ORIGINALRELEASE: **Maj 1997**

Trots att *International Superstar Soccer* har ett år pa nacken tillhor det den absoluta eliten i genren. *Actua Soccer 2* ar fantastiskt, men *International Superstar Soccer Pro* haller minst samma klass.

Vi hade nastan glomt bort de underbara direktspelet, de genomskarande uppspelen och de underbara malen. Nu minns vi dem klarare an nagonsin. Och trots att de flesta av de senaste fotbollspelen innehaller en turbofunktion som ger spelaren extra fart några meter, är *International Superstar Soccer Pro* det mest effektiva fotbollspelet.

Konami har visserligen inte på pappret anvant några riktiga spelare, men om man tittar noga urskiljer man snabbt ansikten tillhorande storheter som Gascoigne, Ravelli, Klinsmann, Baggio (med hastsvans) och Colombias Valderrama (killen med blond afrofrisyr)

International Superstar Soccer Pro är inte det snabbaste spelet i genren, men det racker gott och val. Man får tid på sig att tanka innan man bestammer sig for att passa, dribbla eller skjuta. Animationen ar fantastisk, sarskilt nar spelarna vänder på en femoring och byter riktning. Om man bara ska ha ett fotbollspel i sin samling talar mycket for *International Superstar Soccer Pro*, inte minst priset.

Det mest prisvarda fotbollsspelet just nu





[1-2] Fina färger och underbar animation som definitivt håller än idag.

Adidas Power Soccer International '97

■ UTGIVARE: Psygnosis
■ SPELTYP: Fotboll
■ ORIGINALRELEASE: Maj 1996



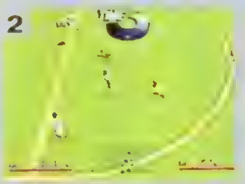
Adidas Power Soccer var ett av de första fotbollsspelen till PlayStation; endast *Actua Soccer*, *Goal Storm* och *Striker* föregick det. Spelet var på ett sätt revolutionerande, man kunde för första gången göra riktiga glidtacklingar. Ett annat Inslag var den speciella Adidas-kanonen som sköt så väl boll som målvakt in i mål. Soundtracket var bra.

Adidas Power Soccer innehåller både arkadkänsla och realism. I dagens läge är detta inte på något sätt unikt, men när spelet kom kändes det väldigt skönt. Om man vill att spelarna ska springa snabbare, är det bara att trycka på rätt knapp så slår det bokstavligen gnistor. Kommentarerna är vassa och kommer från Brian Moore, känd från engelsk TV.

Det här är spelet för den som önskar sig en historielektion och vill komma billigt undan.

Adidas Power Soccer har alltid stått i skuggan av *Actua Soccer* och gör det fortfarande. Varken bra eller dåligt.

?/10





[1] Medelmåttig grafik och ett snyggt mål i repris. [2–3] Redan 1996 kunde man välja mellan olika perspektiv.

Pandemonium







[1] Aj, aj, aj... det ser ut som om vår hjältinna har problem. [2–3] Fargus hoppar och springer genom vackra landskap.

■ BMG Interactive
■ Plattform
■ Nov 1996

Det råder delade meningar om *Pandemonium*. Några anser att det är ett klassiskt plattformsspel i 32 bit-format, andra menar att det är en övning i låtsas-3D. Crystal Dynamics andra bidrag till PlayStation (det första var det ursprungliga *2D Gex*) fick dock fin kritik på de flesta håll och många imponerades av dess utseende.

Kort beskrivet är *Pandemonium* ett plattformsäventyr i 2D som ser ut att vara gjort i 3D, främst beroende på de många kameravinklarna. Man väljer mellan två karaktärer, Nikki eller Fargus. Nikki är smidig och snabb och Fargus är lite klumpigare men stark.

Spelet innehåller 21 stycken snygga och actionfyllda nivåer som kräver så väl tankeverksamhet som snabba fingrar. Köp originalet i stället för den allt för lätta uppföljaren.



Alla sätt att besegra fienderna är bra, även om vissa tycks föredra akrobatiska närmanden.

Sommarens hetaste erbjudande

Svenska PlayStation Magasinet

Första numret för 0:-

Vår prenumerationstelefon är öppen dygnet runt. Ring in din beställning på tel 08 – 672 03 33 eller beställ via vår hemsida http://www.atlantic.medstroms.se eller använd kupongen som medföljer tidningen.

TOTAL KONTROLL

KOMPLETT SAMLING!

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-cd, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande förhandstittar på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25 - 9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (Med reservation för eventuell slutförsäljning)

Köp 4 betala för 3!

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat.



PSM 1
På skivan:
Pandemonium 2
Grand Theft Auto
Power Soccer 2
Courier Crisis
Frogger

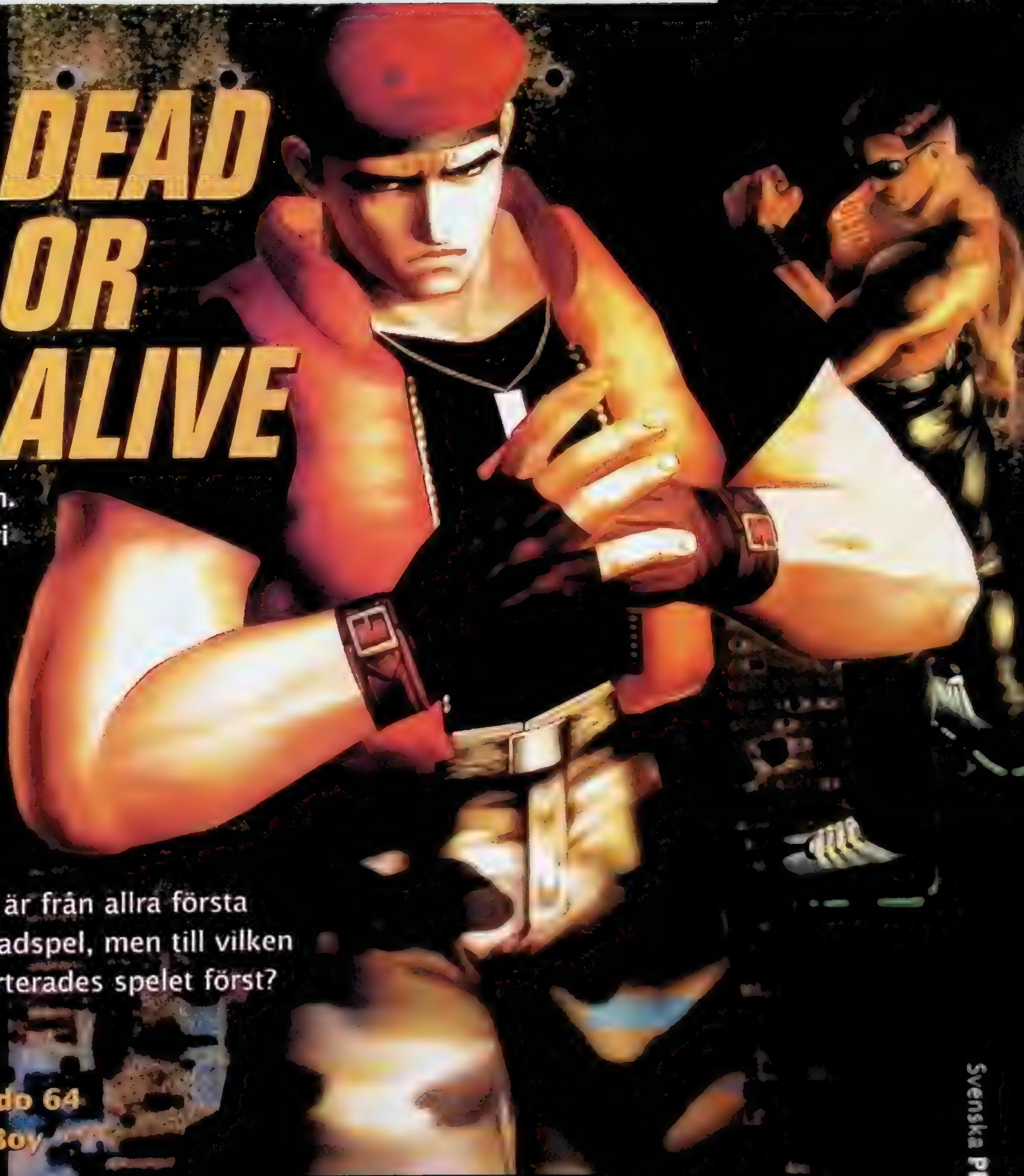
PSM 2
På skivan:
Actua Soccer 2
Judge Dredd
Formula Karts
Rosco McQueen
Discworld 2
Gran Turismo (rullande)
Cool Boarders 2 (rullande)

PSM 3
På skivan:
Cool Boarders 2
Red Alert
Bloody Roar
Armoured Core
Bushido Blade (rullande)

PSM 4
På skivan:
Resident Evil 2
Gex
Enter The Gecko
Rascal
Dynasty Warriors

PSM 5
På skivan:
Motorhead
Newman Haas Racing
Z
Nightmare Creatures
Crime Killer
Coneman

VINN DEAD OR ALIVE



Dead or Alive är det närmaste *Virtua Fighter* du kan komma med en PlayStation och vi förstår om du inte vill missa den här chansen. Lyckligtvis har vi tre exemplar som vi vill bli av med.

Dead or Alive är från allra första början ett arkadspel, men till vilken konsol konverterades spelet först?

1. **Saturn**
2. **Nintendo 64**
3. **Game Boy**

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på **0712–110 50** (4.55 kr/min).

Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de tre spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08–587 191 00.

Ta ut CD-skivan

ur fodralet,

sätt in den i din

PlayStation och

slå på strömmen.

Det är bara att luta

dig tillbaka och

välja mellan fotboll,

galna yxmän,

droider, framtids-

sport och flipper.

Vi vill dig väl.

Three Lions

1



2



3



4



[1] Det engelska landslaget. [2] Demon innehåller en vänskapsmatch mellan England och Italien.
[3] Resultatet i sommar? Skulle inte tro det.
[4] Bollen i mål och publiken jublar.

- Utgivare: BMG
- Speltyp: Fotboll
- Demotyp: Spelbar demo

Behövs det verkligen mer information om det här spelet? Hur som helst är det det officiella spelet för Englands landslag. Det innehåller 70 riktiga landslag och 1750 riktiga spelare. Dessutom har samtliga spelare fått behålla sina ansikten, vilket gör att man känner igen dem. Det som skiljer *Three Lions* mest från andra fotbollstitlar är att man styr skotten själv och slipper förlita sig på datorns placeringar. Å andra sidan kan man inte skylla ifrån sig när man bränt ett bra läge. Bra eller dåligt? Spela en vänskapsmatch mellan England och Italien och döm själv.

Kontroller

- Tackla/skjuta
- Byta spelare/passa
- Lobba
- + Med D-knappen slår man direktpass



[1] Zola blir övertycklig när han gör mål. Frågan är om han får en biljett till Frankrike av Maldini? [2] En bild säger mer än tusen ord. [3] Ravanelli i slimmade shorts. [4] Reprisen är bra för ens ego.

■ Övriga inslag

När man slår en direktpass kan man byta spelare genom att trycka på triangelknappen. Dubbeltryck på X-knappen och du passar till en spelare som stannar upp. Spring förbi honom och tryck på X-knappen igen och du väggar dig förhoppningsvis igenom ett överraskat försvar.

■ Ytterliggare information

Three Lions är den engelska titeln på det här spelet. I Sverige heter det *Golden Goal*.

Dead Ball Zone



[1-2] Så här ser det ut när man spelar på två flipperspel... [3] demon innehåller dock bara ett.

■ Utgivare:	Empire
■ Speltyp:	Flipper
■ Demotyp:	Spelbar demo

Att påstå att flipper är stort i Sverige vore kanske att överdriva, inte vet jag? Hursomhelst, ger vi er nu ett smakprov som inte slukar era mynt. Alla de detaljer som gör flipper så underhållande, både för spelaren och de som tittar på, har införlivats i *Timeshock*. Loopar, ramper och extra bollar är några exempel. Demon innehåller ett flipperspel, tre bollar och två svårighetsgrader. Hoppas ni blir nöjda.

■ Kontroller

- Starta ny omgång
- Högra flippern
- ← Vänstra flippern
- Skjuta iväg boll
- Rädda
- R1 R2 Stöta uppåt
- L1 L2 Stöta åt vänster och höger
- select Sluta

■ Övriga inslag:

Den kompletta versionen innehåller sex tidszoner, fyra synvinklar och schysst musik.

Månadens PlayStation-CD

Cardinal Syn





[1] Nephra rullar runt och blodet sprutar åt alla håll. [2] Den här killen menar allvar, men så är han ju egentligen en boss.

Utgivare:	SCEE
Speltyp:	Beat 'em up
Demotyp:	Spelbar demo

Det ord som bäst beskriver *Cardinal Syn* är våldsamt. Spelet går kort sagt ut på att strimla motståndare med ett sylvasst svärd. Spelet går kort sagt ut på att strimla motståndare med ett sylvasst svärd, och sånt är ju alltid roligt. Till de underhållande inslagen hör de förstörbara områdena och den genomtänkta storyn. Dessutom finns det gott om både blod och valbara karaktärer.

På demon slåss man med eller mot antingen Nephra eller Redemptor, den sistnämnda är en knepig boss i den kompletta versionen av spelet. Eftersom det finns flera olika specialmanövrar håller demon ett bra tag.

Kontroller

Håll inne L2 för att springa

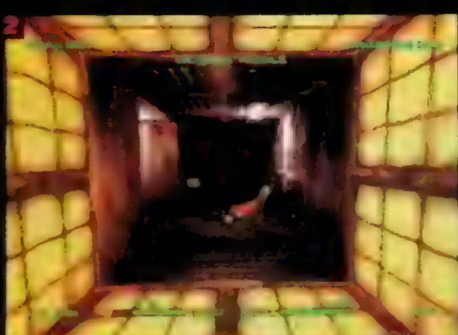
- lågt hugg
- medelhögt hugg
- högt hugg
- försvar

Övriga inslag

På varje arena finns det en låda. Hugg på den och du får innehållet. Det kan till exempel vara extra kraft eller ett nytt svärd. I värsta fall innehåller den en bomb som exploderar rakt i ansiktet på dig. Dessutom finns det olika hinder och fällor utspridda på områdena, sådet gäller att se upp.

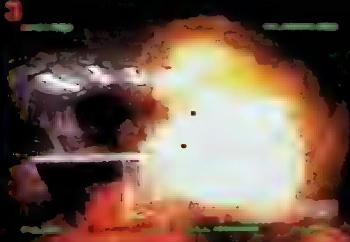
Forsaken





Utgivare:	Acclaim
Speltyp:	Shoot 'em up
Demotyp:	Spelbar demo

Låter det inte roligt att springa runt i en tredimensionell miljö och bli beskjuten av laser? Om du inte tycker det behöver du inte läsa vidare. Okej, man spelar som en girig prisjägare som till och med får Bobba Fett att blekna och det är ens jobb att åka runt och plundra en nedbruten framtidsplanet. Det kanske låter enkelt, men när man väl är mitt i skottlinjen är man inte så kaxig. Grafiken är snygg, musiken bra och spelet flyter smidigt. Demon innehåller hela den första vulkanbanan. Skjut allt som kommer i din väg och samla på dig så mycket guld och saker som möjligt. Utan att bli dödad.



[1-2] Det är tur att man har ett snabbt skepp, alla vill nämligen komma åt ens skalp. [3] Tyvärr... de lyckades.

Kontroller

- R1 Fram
- R2 Bak
- L1 Det primära vapnet
- L2 Det sekundära vapnet
- select Välj

Övriga inslag

Det finns en hel del kraftbehållare utspridda på banan och de dyker ofta upp när man skjuter ner något. Minorna är väldigt kraftfulla och utgör ett fint tillskott till arsenalen. Se bara till att hinna undan innan de exploderar.



Dead Ball Zone

Utgivare:	GT
Speltyp:	Framtidssport
Demotyp:	Spelbar demo

Framtiden ser ljus ut för sportfansen. I alla fall om *Dead Ball Zone* blir verkligt. I det här spelet spelar man med ett lag bestående av män i rejäla rustningar. Man gör mål genom att kasta en flygande boll in i motståndarnas mål. En sorts blandning av fotboll, amerikansk fotboll och handboll. Ungefär. Man är dessutom utrustad med vapen. Ett annat inslag är Dead Ball-zonerna, områden på spelplanens mitt som påverkar bollens bana. Javisst, det här spelet har likheter med klassiska *Speedball*. Demon innehåller enminuterlånga matcher och möjlighet att spela själv eller med en kompis.

Kontroller

Pass/tackling

Slag och skott

R1 Nitro

Två tryck på -knappen aktiverar pistolen

Två tryck på -knappen aktiverar motorsågen war bomba

Övriga inslag

Det finns många sätt att få motståndarna på knä. Två är antingen att klå upp honom eller göra mål. Enkelt och bra.

Ytterligare information

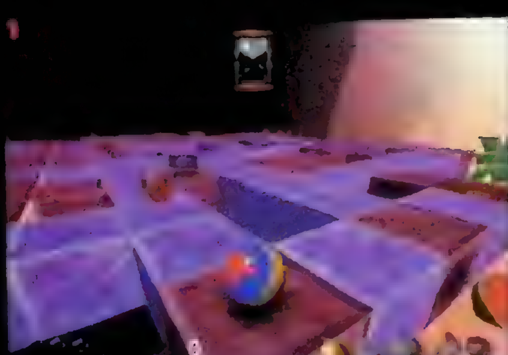
Se recensionen i detta nummer.

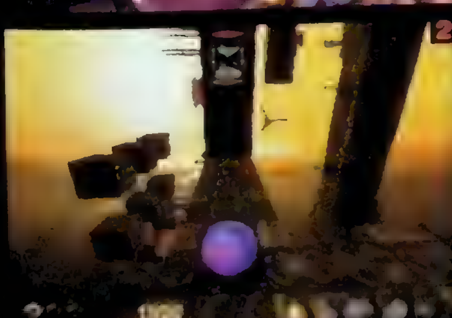
1


2


[1-2] Ungefär som en blandning av de flesta bollsporter som finns, fast med pistoler och motorsågar.

Kula World

1


2


Utgivare:	SCEE
Speltyp:	Pussel
Demotyp:	Spelbar demo

Det fanns en tid då det spelades kula på varje skolgård. Det spelade ingen roll om man var kille eller tjej, alla fick vara med. Men nostalgi är en sak, att faktiskt vara en kula är en helt annan. *Kula World* är ett svenskt och väldigt beroendeframkallande pusselspel. Det går ut på att man ska rulla runt i labyrinter och samla nycklar och leta efter föremål som till exempel solglasögon och timglas. Man kan lugnt påstå att det är ett udda, nästan bizarrt spel, och väldigt roligt. Det enda sätten att dö är om tiden tar slut eller om man ramlar ut från labyrinten. Demon innehåller valda delar från spelets första banor.

3


Kontroller

Hoppa

L1 och R2 Ändra vinkel

Övriga inslag

Poängen beräknas beroende på hur många mynt och ädelstenar man samlat på sig. Dessutom finns det olika piller utspridda på banorna och när man plockar upp dem ändras skärmen och spelupplevelsen blir minst sagt psykadelisk.

Ytterligare information

I förra numret smygtittade vi på *Kula World*, nästa månad kommer en recension.

[1] Snygga kulor och halsbrytande vinklar. [2] Hur osannolikt det än låter går det faktiskt att rulla upp för den här vertikala väggen. [3] Visst, du har hittat utgången, men har du nyckeln? Jaså inte, dags att leta reda på den då. Tiden går...

Kick Off World





[1] Det gäller att ta sitt jobb på allvar om man ska bli en framgångsrik manager.
[2] Det verkar vara dags att investera i en ny målvakt.

- Utgivare: Funsoft
- Speltyp: Fotboll
- Demotyp: Spelbar demo

Orkar du med ännu ett fotbollspel? Vi hoppas det. Man kan säga att *Kick Off World* består av två halvor. Man kan antingen spela mot datorn eller en vän i World eller prova på managerjobbet i Club. Kort sagt, man kan välja mellan att själv göra slitgörat, eller låta andra springa benen av sig medan man röker en fet cigarr. Demon ger dig möjlighet att prova båda sätten. De som saknat ett inslag som det sistnämnda i tidigare fotbollstitlar kommer förhoppningsvis att uppskatta *Kick Off World*.

Kontroller

World

- Byta spelare
- Kort pass
- Lång pass
- Inspark/skott/inkast

Club

Styrknappen: höjdpunkter

- Action

Övriga inslag

Det roligaste spelsättet är utan tvivel Club, i alla fall om man är ett gammalt *Fotboll Manager*-fan. På den här demon kan man köpa, sälja och byta spelare. Det kanske är onödigt att säga att originalet innehåller ännu fler finesser.

Ytterligare information

Kick Off World recenserades i det här numret.

Rocks 'N' Gems

- Utgivare: Kommer inte att släppas (Yaroze)
- Speltyp: Strategi
- Demotyp: Spelbar demo

Alla som spelat 80-talsklassikern Boulderdash kommer att känna igen sig i den här månadens Yaroze-titel. Spelet går ut på att samla diamanter samtidigt som man ska undvika att bli mosad av stenblock. Om man blir klar med sitt uppdrag innan tiden tagit slut får man avancera till nästa bana. Svårt.

Kontroller

- Stanna och ändra kameran



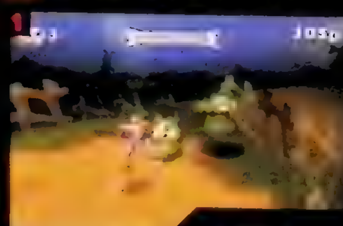


[1–2] [illegible]-strategi. [illegible].

Medieval

- Utgivare: SCEE
- Speltyp: Äventyr
- Demotyp: Förhandsvisning

Troll, svärd och magi i 3D-miljö. Vi återkommer i detta ärende längre fram.



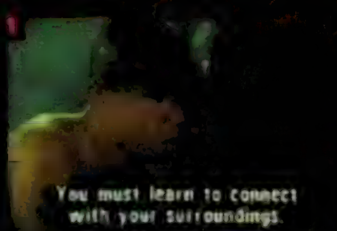


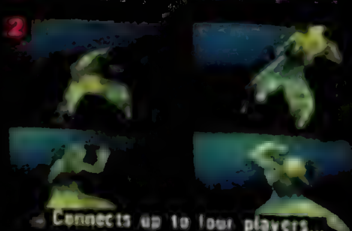
[1] Snygg grafik och bra animation. Toppen!
[2] Inte ens hans mor kan tycka att han är söt.

Enlightenment

- Utgivare: Sony
- Speltyp: Video
- Demotyp: Förhandsvisning

Wu-Tang möter TV-spel och Hong Kong-feeling.





TIPS

Den här månaden är det våld som gäller eftersom vi ger er massor med tips till ett av era favorit beat 'em-ups. Och som det inte skulle räcka har vi spårat upp några av de bästa fusken i hela universum.

MASTERS OF TERÄS KÄSI

De Star Wars-spel som dykt upp till PlayStation har ofta varit ganska patetiska. När det efterlängtade beat 'em up-spelet *Masters of Teräs Käsi* dök upp och visade sig vara rätt bra dunsade mångas hakor ner i källaren. För att hjälpa många att bemästra detta spel har vi sammanställt en lista över olika kombinationer som det kan vara väl värt att lära sig.

Boba Fett

Slagkombinationer

Fyrkant-Cirkel
Snabb slagspark

Fyrkant-Triangel
En/två slag

Fyrkant-Triangel-Fyrkant
En/två slag och uppercut

Fyrkant-Triangel-Triangel
En/två slag och roterande backhand

Ner-Ner/Bakåt-Bakåt-Triangel
Dubbelroterande backhand

Ner-Ner/Bakåt-Bakåt-Triangel-Triangel
Trippelroterande backhand

Bakåt-Ner/Bakåt-Ner-Ner/Framåt-Framåt-Fyrkant
Eldkastare

Framåt-Ner/Framåt-Ner-Ner/Bakåt-Bakåt-Fyrkant
Raketslag (super guld energimätare)

Triangel-Kryss
En/två kombination 1-1

Triangel-Kryss-Fyrkant
En/två kombination 1-2

Triangel-Kryss-Fyrkant-Fyrkant-Triangel
En/två kombination 1-3

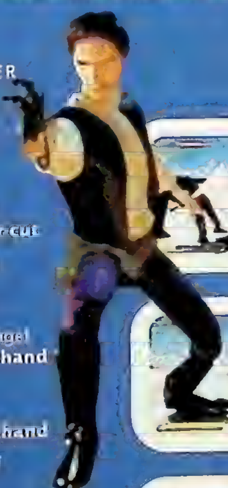
Triangel-Kryss-Fyrkant-Fyrkant-Triangel-Kryss
En/två kombination 1-4

Triangel-Kryss-Fyrkant-Fyrkant-Triangel-Kryss-Cirkel
En/två kombination 1-5

Triangel-Kryss-Fyrkant-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant
En/två kombination 2-1

Triangel-Kryss-Fyrkant-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant-Triangel
En/två kombination 2-2

Triangel-Kryss-Fyrkant-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Triangel-Triangel-Kryss
En/två kombination 2-3















Han Solo (och Stormtrooper)

Slagkombinationer

Kryss-Triangel
Kombination 1-1

Kryss-Triangel-Fyrkant
Kombination 1-2

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel
Kombination 1-3

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant
Kombination 1-4

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Triangel
Kombination 1-5

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Triangel-Triangel-Kryss
Kombination 1-6

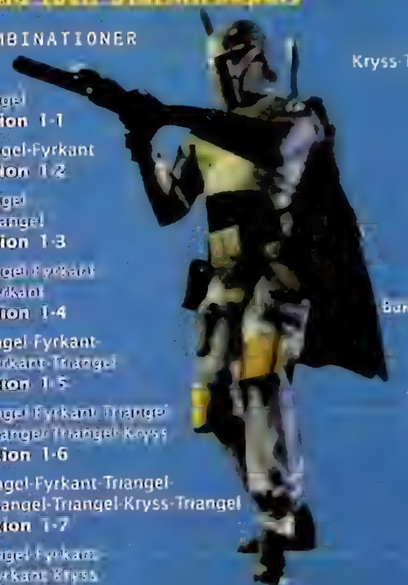
Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Triangel-Triangel-Kryss-Triangel
Kombination 1-7

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Kryss
Kombination 2-1

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant
Kombination 2-2

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant-Triangel
Kombination 2-3

Kryss-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant-Triangel-Fyrkant
Kombination 2-4



Vapenkombinationer

Kryss + Cirkel
Snabba sparkar

Bakåt-Framåt-Bakåt-Triangel
Snabb tracer-stream (super guld energimätare)

Bakåt-Framåt-Bakåt-Triangel-Triangel
Snabb tracer-stream (super guld energimätare)

Bakåt-Framåt-Bakåt-Triangel-Triangel-Triangel-Triangel-Triangel
Snabb tracer-stream (super guld energimätare)

Bakåt-Framåt-Bakåt-Triangel-Triangel-Triangel-Triangel-Triangel-Triangel
Snabb tracer-stream (super guld energimätare)

Ner-Ner/Framåt-Framåt-Ner-Ner/Framåt-Framåt-Triangel
Desperado-dragning

Ner-Ner/Framåt-Framåt-Ner-Ner/Framåt-Framåt-Triangel-Triangel
Desperado-dragning

Ner-Ner/Framåt-Framåt-Ner-Ner/Framåt-Framåt-Triangel-Triangel-Triangel
Desperado-dragning (en kraftmätare)

Ner-Ner/Framåt-Framåt-Ner-Ner/Framåt-Framåt-Triangel-Triangel-Triangel-Triangel
Desperado-dragning (två kraftmätare)

Ner-Ner/Framåt-Framåt-Ner-Ner/Framåt-Framåt-Fyrkant-Fyrkant-Fyrkant-Fyrkant
Desperado-dragning (super guld kraftmätare)

Chewbacca

Slagkombinationer

Fyrkant+Triangel
Dubbelsidigt slag

Framåt-Framåt-Triangel-Triangel
Wookie-enhandsslag

Ner-Framåt-Framåt-Triangel-Triangel
Super-Wookie-enhandsslag (fyra kraftmätare)

Fyrkant-Triangel-Triangel
Dubbelsidigt slag plus tvåhands-uppercut

Fyrkant-Triangel-Ner-Triangel
Dubbelsidigt slag plus super tvåhands-uppercut (en kraftmätare)

Framåt-Fyrkant-Triangel-Triangel
Kombination 1-1

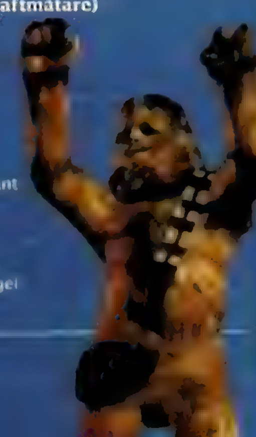
Framåt-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant
Kombination 1-2

Framåt-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant-Triangel
Kombination 1-3

Framåt-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant
Kombination 2-1

Framåt-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant
Kombination 2-2

Framåt-Fyrkant-Triangel-Triangel-Fyrkant-Triangel-Fyrkant-Triangel
Kombination 2-3



Fusk



Prinsessan Leia

VAPENKOMBINATIONER

Framat-Ner-Kryss
Luftburen hjulspark

Fyrkant-Cirkel
Vänster-höger stavslag

Fyrkant-Cirkel-Cirkel
Vänster-höger stavslag plus backhand slag

Fyrkant-Cirkel-Bakat-Cirkel
Vänster-höger stavslag plus super backhandslag (en kraftmätare)

Framat-Framat-Cirkel-Cirkel
Dubbel stavattack

Bakat-Framat-Framat-Cirkel-Cirkel
Dubbel super stavattack (två kraftmätare)

Framat-Framat-Triangel
Dubbel lag stavattack

Framat-Cirkel-Triangel eller Framat + Cirkel-Triangel
Dubbel vertikal stavattack

Bakat-Framat-Cirkel-Triangel
Dubbel super vertikal stavattack (en kraftmätare)

Cirkel-Fyrkant
Kombination 1-1

Cirkel-Fyrkant-Kryss
Kombination 1-2

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Kryss-Cirkel
Kombination 1-3

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Kryss-Cirkel-Kryss-Cirkel
Kombination 2-1

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Kryss-Cirkel-Kryss-Cirkel-Triangel
Kombination 2-2

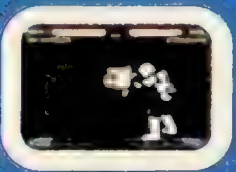
Cirkel-Fyrkant-Kryss-Kryss-Cirkel-Kryss-Cirkel-Triangel-Cirkel-Cirkel
Kombination 2-3

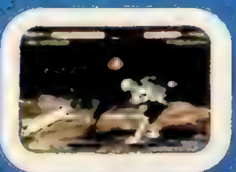
Cirkel-Fyrkant-Kryss-Kryss-Cirkel-Kryss-Fyrkant-Cirkel
Kombination 3-1

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Kryss-Cirkel-Kryss-Fyrkant-Cirkel-Triangel-Fyrkant-Cirkel
Kombination 4-1













Luke Skywalker

VAPENKOMBINATIONER

Ner-Ner/Framat-Framat-Cirkel
Jedins dubbla precisionssving

Ner-Ner/Framat-Framat-Cirkel-Cirkel
Jedins totala precisionsattack

Ner-Ner/Framat-Framat-Cirkel-Bakat-Cirkel
Jedins totala superprecisionsattack (en kraftmätare)

Framat-Ner-Ner/Framat-Framat-Cirkel
Dubbel precisions sabeluppercut

Framat-Framat-Ner-Ner/Framat-Framat-Cirkel
Super dubbel precisions sabeluppercut (en kraftmätare)

Framat-Ner-Ner/Framat-Framat-Fyrkant
Latt sabelsving

Framat-Framat-Ner-Ner/Framat-Framat-Fyrkant
Super lätt sabelsving (en kraftmätare)

Bakat-Fyrkant + Triangel
Atta sving

Framat-Bakat-Fyrkant + Triangel
Super atta sving



Cirkel-Fyrkant
Höger-vänster dubbel sabelsving

Cirkel-Fyrkant-Cirkel
Höger-vänster-höger trippel sabelsving

Cirkel-Fyrkant-Framat-Cirkel
Super höger-vänster-höger trippel sabelsving (en kraftmätare)

Fyrkant-Triangel
Karvande huggkombination

Cirkel-Fyrkant-Kryss
Kombination 1-1

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant
Kombination 1-2

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant-Kryss
Kombination 2-1

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant-Kryss-Triangel
Kombination 2-2

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant-Kryss-Triangel-Kryss-Fyrkant
Kombination 2-3

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant-Triangel-Kryss-Kryss
Kombination 3-1

Cirkel-Fyrkant-Kryss-Fyrkant-Triangel-Kryss-Kryss-Cirkel
Kombination 3-250

Hemliga figurer

For att hitta var och en av de har figurerna maste man utratta en uppgift i spelet. När man har utrattat uppgiften blir figuren tillganglig pa det vanliga viset.

Darth Vader
Spela klart spelet som Luke pa Jedi eller Standardnivan efter du har andrat "Player Change at Continue" till ett "No" i Valmenyn.

Stormtrooper
Spoa alla som Han Solo i Arcade mode pa Jedi-eller Standardnivan

Jodo Kast
Kla sju eller flera figurer nar du valt Survival

Medan vi letade igenom våra arkiv efter Teras Kasi-hemlisar stötte vi på lite koder till ett annat Star Wars-spel till PlayStation, nämligen det Doom-inspirerade Dark Forces. Tryck in Vanster, Cirkel, Kryss, Höger, Cirkel, Kryss, Ner, Cirkel, Kryss medan du spelar så uppenbarar sig en fuskmeny. Skriv in följande koder och fuska stenhårt

Invincible	**Osarbarhet**
Coords	**Visar var du är pa kartan**
Supermap	**Visar en komplett karta över nivan**
Maxout	**Alla vapen plus ammunition**
Pogo	**Hoppa till nivåer som tidigare varit onabara**
Ponder	**Stang av datorns AI**
Gamewon	**Hoppa till nasta niva**

Leia som slav
Spela klart en omgang Arcade mode som Leia

Mara Jade
Tryck ner L1-L2-R2 och välj Team mode och Jedinivå. När datorn väljer figur uppenbarar sig "Battle for Mara Jade" på skärmen. Spoa imperiegossarna så slapps Mara Jade fri.

Hemligheter

Spelutvecklarna pa LucasArts har jobbat hart och fyllt det här spelet med hemlisar av diverse slag. Om inget annat star så gäller det att knapparna som nämns ska hallas nere från det att du väljer spelfigur till det att spelet börjar. De här specialarna fungerar bara i Versus och Practice.

Stort huvud
Hall inne Select nar laddning sker

Deformering
Hall inne Select-Ner-Kryss nar det laddas innan stridandet ska börja

Små figurer
Hall inne Ner-Kryss-R2 till figurerna visar sig

Uniformsbyte
Hall inne L1 medan du väljer figur

Inga bakgrunder
Hall inne Ner-L1-R2-Select

Automatisk blockeringsformaga
Hall inne Ner-Upp-Ner/Vänster (sydväst pa handkontrollen)-Select mot slutet av laddningen

Kraft och liv fylls pa
Hall inne Ner/Höger (sydost pa handkontrollen)-Kryss medan figurerna laddas

Valfria arenor
(Endast i Practise och Arcade) Spela som Chewbacca i Arcade mode pa Standard eller Jedinivan

KLASSISKA FUSK



PORSCHE CHALLENGE

Nu när *Porsche Challenge* släppts till den fyndstämplade Platinum-serien tänkte vi plundra våra tips-arkiv och avslöja lite koder. Kom ihåg att skriva in fusken på huvudmenyn, och att göra det snabbt om det ska fungera.

Alla bilar hoppar	Upp, Fyrkant, Upp, Cirkel, Upp, Fyrkant, Upp, Cirkel, Upp, Fyrkant, Upp, Cirkel, Upp, Fyrkant
Slutsekvenserna	Fyrkant, Cirkel, Vänster, Select, Höger, Select
Fiskögelins	Fyrkant, Triangel, Cirkel, L1, L2, R2, R1
Hyperbil	Select, Fyrkant, Select, Cirkel, Select, Fyrkant, Cirkel
Öppna interaktiva banor	Ner, Start, Upp, Start, Select, Start
Osynliga bilar	Fyrkant, Cirkel, L2, R2, Fyrkant, Cirkel, L1, R1, Fyrkant, Cirkel
Långa banor	Select, Upp, Select, Ner, Start, Select
Aggressiva motståndare	Upp, Vänster, Höger, Fyrkant
Spegel	Vänster, Cirkel, Ner, Triangel, Höger, Fyrkant
Testförarens svarta Porsche	Höger, Fyrkant, Vänster, Cirkel, Fyrkant
Ställ in testföraren	Vänster, Cirkel, Höger, Fyrkant, Fyrkant

BLOODY ROAR





Det här ruskigt lyckade beat 'em up spelet från skaparna av *Bomberman* har hållit oss ordentligt sysselsatta den senaste tiden. När vi klarat spelet fler gånger än vi orkar nämna började vi att klura reda på de hemligheter som gick att hitta. Här är listan på våra fynd:

Stora huvuden
Välj en figur i normal mode och tryck ner L2 och O för att börja

Små spelfigurer
Välj figur och tryck sedan ner R2 och O medan spelat laddar

Större ring
Slå motståndarna i Survival mode

Alternativ Alice-kostymering
Besegra alla motståndare på mindre än 10 minuter i Time Attack mode så får Alice en söt skolklänning.

Extra replay-vinklar
Tryck ner Select precis när du ger din motståndare segersmällen så kan du titta på spektaklet från helt nya vinklar

Hemliga filmer
Spela klart spelet i Arcade mode för att kunna se respektive figurs slut. Tryck sedan Vänster eller Höger så får du se olika bakgrunder.

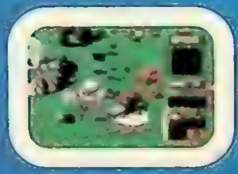
För att komma åt följande specialare ska du spela klart spelet som respektive listad figur på nivå fyra eller högre.

Mindre ring	Greg
Inga väggar utanför ringen	Mitsuko
Osynliga väggar	Fox
Självpåfyllande energi	Bakuryu
Inga kraftmätare	Yugo
Kontrollera kameran	Alice
Psykadeliska effekter	Alla figurer
Stäng av blixtarna	Long
Inga vakter	Gado
Stora armar	Utan att använda sig av Continues

Det var det det. Ha det så skoj.

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT





Guider till den här sortens spel kan vara nog så bra, men ibland behövs det så starka saker som följande koder om man ska kunna komma vidare. Klarar du dig utan är du duktig. Om inte...

Allierades lösenord

Nivå	Lösenord
1	Inget behövs
2	CEA9HV54X
3	HSHWGN76Z
4	RMKIWM2VE
5	FE7HSPG42
6	5R5DIGV8Z
7	9GI860S39
8	HXX8B0SV7
9	9BXMD4CIB
10	U9EFYLFP
11	LZRNGMMLP
12	I7VLVGV3V
13	I0D08DIM3
14	VOX0UARY
15	XN3PYVA7Y

Sovjets lösenord

Nivå	Lösenord
1	Inget behövs
2	VMBWOQ284
3	XN37MCCSO
4	LHO6FZZQL
5	BUVV20LFF
7	LZRJTMQAN
6	AVYQ10YA8
8	YQX4C9GFH
9	IQESO8LEO
10	RKP0UOXJA
11	CDLKYL7Q4
12	8TSGCDK25
13	X5CDE0KN8
14	DV7RH6UUZ

NEWMAN HAAS RACING

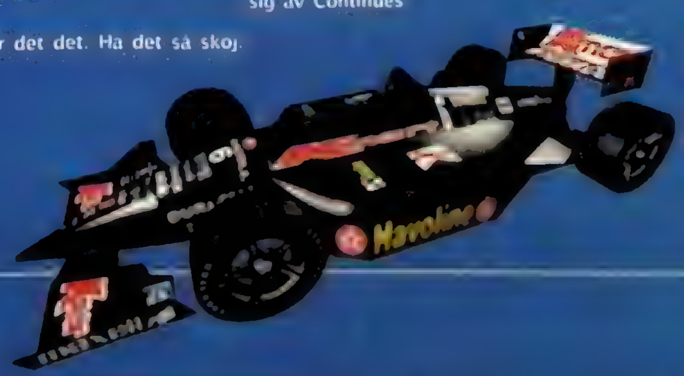
Ni som kan er PlayStation vet att när det gäller fusk så är Psygnosis mästare i genren. Varje Psygnosis-spel brukar som regel vara fullt av allehanda fusk. Nu ska vi avslöja vad de har gjort med *Newman Haas Racing* för att ni ska fortsätta spela långt efter det att ni normalt hade slutat.

Woods Hole	100 poäng i championship (för vilken ensam spelare som helst)
Hillfields	180 poäng i championship med skador och krascher (endast för en spelare)
Kahoona	360 poäng efter sjätte utmaningen (på alla svårighetsgrader)
Pennsylvania	570 poäng efter nio utmaningar (på alla svårighetsgrader)

Innan någon av de här två koderna matas in ska du se till att optionshjulet är orört

Alla banor och bilar	L1, R1 sju gånger, L1 fem gånger, R1 19 gånger
Förvandla bilarna till bussar	L1 tre gånger, R1 15 gånger, L1 tre gånger R1 elva gånger, L1 14 gånger, R1 fem gånger, L1 25 gånger

Fungerar det inte första gången så försök igen. De här koderna fungerar



REBOOT



Från djupet av Electronic Arts Langley-kontor har vi fått lite tips till det här succéspelet. Skriv in kombinationen på huvudskärmen när starta spelet-optionen befinner sig i mitten av skärmen.

Full glitch energi	Höger, L1, Upp, Höger, Ner, L1, R1, Upp, Ner, Vänster
De bästa vapnen	Upp, L1, Ner, Upp, Vänster, R1, L2, Ner, Vänster, Höger
Gratis sköld med varje glitch pick, up	Ner, R1, Vänster, Höger, Ner, L2, R2, Vänster, Höger, Upp
Spela som Dot	Vänster, R1, Höger, Upp, Ner, R2, L1, Höger, Upp, Ner
Spela som Eno	Upp, Vänster, Ner, Vänster, Ner, L1, R1, Höger, Ner, Höger
Flyga	Vänster, Ner, Höger, Vänster, Upp, R2, L1, Upp, Vänster, Höger







MICRO MACINES V3

Det här är ett av de bästa spelen vi har tagit oss an på mången god dag och alltså ett vi nu har spelat i väldigt många långa dagar. Här är lite fusk som förlänger nöjet ytterligare. För att fusken ska fungera ska följande skrivas in istället för ditt namn. Ett vänligt litet pip meddelar att du har gjort rätt.

CATLIVES	**Nio liv**
GIMMEALL	**Alla banor blir tillgängliga när man spelar flera**
TANKS4ME	**Tävla mot stridsvagnar på alla banor (utom vattenbanorna)**
WINTERY	**Gör så bilarna halkar runt (svårt)**

Följande koder måste skrivas in under spelets gång. Tryck först på paus och skriv sedan in koden. Du hör ett pip om du lyckats. Vill du stänga av fusket är det bara att trycka in samma kod igen.

Se bilen bakifrån	Vänster, Höger, Fyrkant, Cirkel, Vänster, Höger, Fyrkant, Cirkel
Stora studshopp	Fyrkant, Höger, Höger, Ner, Upp, Ner, Vänster, Ner, Ner
Dubbel hastighet	Fyrkant, Kryss, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Kryss, Kryss, Kryss, Kryss
Flytande föremål	Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Fyrkant, Triangel, Kryss
Långsamma CPU bilar	Cirkel, Triangel, Fyrkant, Kryss, Cirkel, Triangel, Fyrkant, Kryss

FAQ

Fraga 1 Ända sedan olympiaden i Nagano har jag spelat NHL '98. Har ni några bra fusk till det spelet?

För att de här koderna ska fungera bör de skrivas in på lösenordsskärmen

NHLKIDS	**Spelare och målvakter blir små**
PLAYTIME	**Små spelare med normala huvuden och stora målvakter med små huvuden**
BIGBIG	**Alla spelare är stora**
BRAINY	**Spelarna har stora huvuden**
EAEAO	**Aktiverar EA Blades läget**

Super spelare **För att skapa en superstark spelare ska du gå till Skapa spelar optionen och skriva in vilket som helst av namnen som finns i eftertexterna.**

Fraga 2
Mina föräldrar köpte Rage Racer åt mig i födelsedag, och nu undrar jag om det finns några hemlisar i spelet?

Backspegeln
Vill du stänga av backspegeln ska du trycka på paus mitt i spelet och hålla nere Triangel, tryck sedan ner L1 eller R1 för att stänga av eller sätta på backspegeln

Spegelvända banor
När du har gått igenom alla tillval och spelet laddar ska du trycka ner och hålla nere L1+R1+Select+Start tills bilarna visar sig på banan. Då märker du att banan märkligt nog verkar spegelvänd. Annars kan du också göra detta: börja spela och kör en kort bit på spåret. Toksväng bilen och kör rakt mot barriären som verkar blockera banan. Kör du i 100 km i timmen eller mer så kör du rakt igenom den

Fraga 3 Jag har hört att det finns massor med gömda bilar i *Need for Speed 2* men jag har bara hittat några få. Har ni några koder som skulle kunna hjälpa mig?

Det finns en massa koder. Här är några av de mer ovanliga. För att de ska fungera ska du skriva in dem som lösenord

Lösenord	**Fordon**
ARMYME	**Armélastbil**
BMRME	**BMW**
BUGME	**Volkswagen Bubbla**
CRATME	**En packlåda**
JEPME	**En jeep lastbil**
LIMOME	**Limousine**
LOGME	**Stock**
OUTHME	**Utomhus**
SNOWME	**Snöplog**
STDCME	**Souvenirstånd**
TRAMME	**Spårvagn**
TREXME	**T-Rex**
WACOME	**Hästdroska**

Fraga 4 Jag har spelat *Croc* ett tag nu men jag hittar inte den sista nivån. En kompis i skolan sa att det finns ett lösenord som kan ta en dit, men jag hittar det inte. Hjälp

Det här lösenordet avslöjar alla hemligheter och släpper ner dig på den femte och sista ön, den mycket hemliga sista ön.

Vänster, Vänster, Vänster, Vänster, Ner, Höger, Höger, Vänster, Vänster, Ner, Höger, Ner, Vänster, Upp, Höger

För att hoppa från nivå till nivå

Upp, Vänster, Ner, Vänster, Höger, Vänster, Ner, Upp, Vänster, Höger, Höger, Ner, Höger, Höger, Upp

Nästa månad

TILLBAKA TILL FRAMTIDEN



Bomberman World

Recension och exklusiv spelbar demo av Hudsons klassiska bombare.

Spela Gran Turismo

Äntligen en spelbar demo. Och den har varit värd att vänta på.

Plus...

...recensioner av *World Cup '98, Colin McRae Rally, Kula World, Total NBA '98, Dead or Alive, WCW Nitro* och mycket mer...

KOMMER DEN 21 JULI

Nästa månads CD



Gran Turismo
Bomberman World
Dead Or Alive
Deathtrap Dungeon
Colin McRae World Rally
Klonoa: Door To Phantomile
WCW Nitro
Wargames
Yaroze: Gravitation
Circuit Breakers





NORDIC GAMES POSTORDER TEL

NYA PSX-SPEL UNDER SOMMAREN



Alundra 489:-


Colin McRae Rally 449:-


Tommi Mäkinen Rally 449:-



Wild Arms 419:-


Cardinal Syn 419:-

Adidas Power Soccer 98 449
Alundra 489
Batman & Robin 449
Blasto .... Ring
Blast Radius .... Ring
Bomberman World 419
Breath of Fire 3 449
Brian Lara Criket 479
Buggy 459
Cardinal Syn 419
Cart World Series 419
Colin McRae Rally 449
Crime Killer .... Ring
Dead or Alive .... Ring
Dead Ball Zone .... Ring
Doom & Final Doom .... Ring
Everybody's Golf 419
Fifth Element .... Ring
Golden Goal 479
Guilty Gear .... Ring
Heart of Darness .... Ring
Kick Off Manager .... Ring
Klonoa .... Ring
Kula World .... Ring
Legend .... Ring
Match Day 3 419
Medievil .... Ring
Mega Man 8 449
Mega Man Battle & Chase 449
Men in Black 399
NBA Pro 98 449
Point Blank 419
Poy Poy 449
Premier Manager 98 399
Road Rash 3D 429
San Fransisco Rush .... Ring
Sentinel Returns .... Ring
Snowboard .... Ring
Spice World 249
Street Fighter Collection 489
Super M. Cross .... Ring
Tanktics .... Ring
Tommi Mäkinen Rally 449
Total NBA 98 419
Treasures of the Deep .... Ring
V-Ball 459
V-Rally 98 .... Ring
Vigilante .... Ring
Viper .... Ring
Viva Football .... Ring
War Games 439
Wayne Gretzky Hockey 98 459
Wild Arms 419
World Cup 98 429
World League Basket .... Ring
X-Files The Game 439

SENAST INKOMNA SPELEN



Dark Omen 349



Deathtrap Dungeon 439



Forsaken 479



Gex 3D: Enter the Gecko 399



Gran Turismo 469



Lucky Luke 449



Motorhead 449



Newman Haas Racing 449



Need 4 Speed 3 429



Three Lions 479



One 399



Pitfall 3D 469



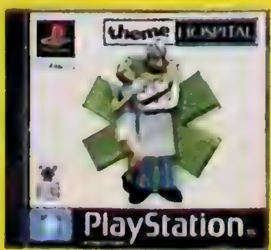
Reboot 429



Resident Evil 2 549



Snow Racer 98 419



Theme Hospital 429



World Cup 98 429



Beast Wars 429

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

ORDINARIE SPEL

...mbat 2 389
...olf 2 419
...ce Hockey 419
...occer 2 419
...s Power Soccer 2 399
...r Soccer 399
...eneral 499
... 489
...s 0 Greatest Hits 399
...s 0 Greatest Hits 2 449
...Selenna K. Duel 2 399
...sport 399
...Wears 429
...Roar 499
...a R Force 449
...n Helix 399
...n Sword 2 419
...o Blade 419
...A Move 3 399
...evania 479
... 349

Clock Tower 399
Colony Wars 399
Command & Conquer Red Alert 479
Cool Boarders 2 419
Crash Bandicoot 2 449
CROC 349
Dark Omen 429
Deathtrap Dungeon 439
Devils Deception 399
Diablo 429
Discworld 2 399
Duke Nukem 3D 349
Exhumed 449
Fighting Force 399
Final Fantasy 7 469
Formula 1´97 449
Forsaken 479
Gex 3D: Enter the Gecko 399
Gran Turismo 469
Grand Theft Auto 399

Heavens Gate - Yusha 349
Hercules 459
Jersey Devil 349
Jet Raider 2 419
Jonah Lomah Rugby 449
Judge Dredd 399
K1 Arena Fighters 399
Legacy of Kain 349
Lethal Enforces 399
Lucky Luke 449
Madden 98 349
Magic The Gathering 399
Marvel Super Heroes 459
Master of Teras Kāsi 399
Midnight Run 399
Monopoly 429
Mortal Kombat Myth. 449
Motorhead 449
Motormash 399
Nagano Winter Olympics 399
Nascar 98 349

NBA Fastbreak 98 399
NBA Live 98 349
NBA Pro 98 449
Need for Speed 3 429
Newman Haas Racing 449
NHL 98 349
Nightmares Creatures 419
One 399
Overboard 349
Pandemonium 2 399
Parappa the Rapper 349
Pax Corpus 439
PGA 98 349
Pitfall 3D 469
Pro Pinball Timeshock 399
Psychic Force 349
Rallycross 399
Rampage World Tour 399
Rascal 399
Realbout Fatal Fury 399
Reboot 429

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:



Resident Evil 2 549
Resident Evil Dir. Cut 419
Risk 429
Riven Myst 2 599
Rock'n Roll Racing 2 349
Skull Monkey 399
Snow Racer 98 419
Spawn 349
Steel Reighn 349

Street Fighter Ex Plus 459
Tennis Arena 369
Theme Hospital 429
Theme Park 399
Three Lions 479
Time Crisis + Pistol 699
Toca Touring Cars 399
Tomb Raider 2 399
Twisted Metal 2 - World Tour 449
V-Rally 399
Vandal Hearts 399
WCW vs the World 399
VMX Racing 449
World Cup 98 429
VR Baseball 349
VR Powerboat Racing 449
X Men 449



Skull Monkey 399



...d Generel 499 | Bushido Blade 419 | Bus a Move 3 399 | Deathtrap Dungeon 439 | Iznogoud 399 | Pro Pinball Timeshock 399 | Riven 599 | Vandal Hearts 399

REA/LÅGPRIS

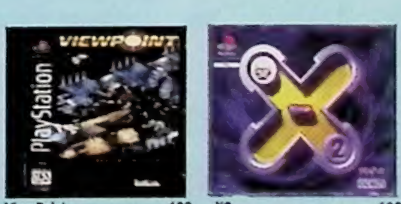
Arkk of Time 299
Autto Destruct 199
Blaast Chamber 199
Critical Depth 199
Croow City of Angles 249
Deescent 2 199
Dissruptor 249
Exxcalibur 249
Exxplosive Racing 249
Exxtreme Snow Break 299

Felony 11-79 299
Formula Karts 299
Hexen 199
Hyper Match Tennis 299
Jurassic Park The Lost World 299
Little Big Adventure 299
Maximum Force 299
Mechwarrior 2 249
Moto Racer 299
NHL Face Off 98 299

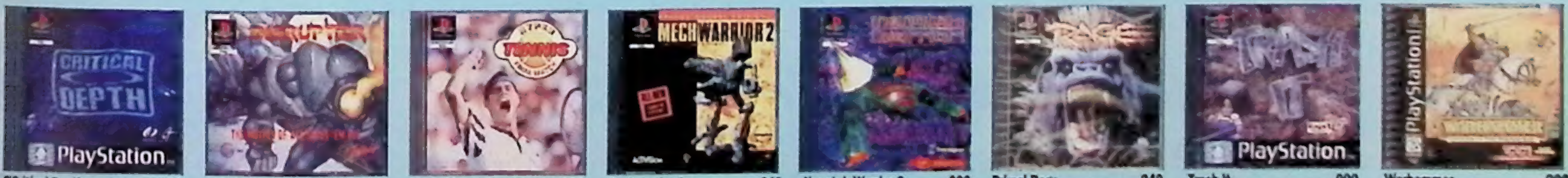
Oddworld Abe´s Odessey 299
Primal Rage 249
Rapid Racer 299
Swagman 249
Syndicate Wars 299
Test Drive 4 199
Warcraft 2 299
Warhammer 299
View Point 199
X 2 199

Passa på!

Begränsat antal!



View Point 199 | X2 199



Critical Depth 199 | Disruptor 249 | Hyper Match Tennis 299 | Mechwarrior 2 249 | Nanotek Warrior 2 000 | Primal Rage 249 | Trash It 000 | Warhammer 299

PLATINASPEL FRÅN 249:-/st

...idas Power Soccer 249
...Combat 249
...n Trilogy 249
...t A Move 2 249
...sh Bandicoot 249
...struction Derby 2 249
...Hard Trilogy 249
...e to Black 249

Formula One 249
ISS Pro 249
Micro Machines 249
MK Trilogy 249
Pandemonium 249
Porsche Challange 249
Rayman 249
Ridge Racer Rev. 249

Soulblade 249
Soviet Strike 249
Tekken 2 249
Tomb Raider 299
Track & Field 249
True Pinball 249
Wipe Out 2097 249
Worms 249



Tomb Raider 299 | Track & Field 249



...n Trilogy 249 | Bust A Move 2 249 | Crash Bandicoot 249 | Destruction Derby 2 249 | Micro Machines 249 | Rayman 249 | Road Rash? 249 | Tekken 2 249

NORDIC GAMES POSTORDER TE

IMPORT

Nordic Games erbjuder Sveriges absolut snabbaste expressimport av de senaste Japan och USA spelen. Vi har normalt importspel endast 1-2 dagar efter officiell release. Beställ därför det senaste av oss!!!

USA-nyheter



Breath of Fire 3



Tactics Ogre



Monster Rancher



Einhänder

Titel	Pris
Alundra	449
Azure Dreams	449
Blast Chamber	99
Breath of Fire 3	449
Cart World Series	199
Clock Tower	199
Dead or Alive	449
Dragon Ball GT	449
Einhänder	449
Final Fantasy 7	299
Final Fantasy Tactics	449
Ghost in the Shell	449
Gran Turismo	449
Jet Moto 2	99
Klonoa	449
Mega Man X4	449
Monster Rancher	449
Mortal Kombat Mythology	199
Nascar Racing	199
NHL Face Off 98	199
Ogre Battle	449
Parasite Eve	449
Project Horned Owl	24[illegible]
Saga Frontier	44[illegible]
Star Wars Masters of Teras Kasi	19[illegible]
Steel Reighn	19[illegible]
Street Fighter Collection	44[illegible]
Tactics Ogre	44[illegible]
Tecmo's Super Bowl	24[illegible]
Tekken 3	44[illegible]
Treasures of the Deep	19[illegible]
Triple Play 97	24[illegible]
Triple Play 99	44[illegible]

Specialerbjudande:



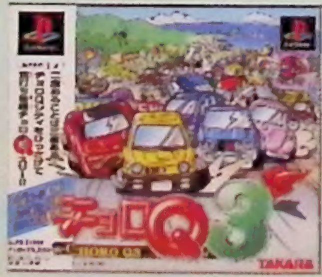
Gäller dig som köper minst ett importspel:

Minneskort	69:-
Sony original pad	199:-
Link Up Kabel	89:-
RGB-Kabel	49:-



JAPAN-IMPORT

Titel	Pris
Bio Hazard 2	399
Blaze & Blade Eternal Quest	599
Bushido Blade 2	599
Choro Q3	649
Clock Tower Ghost Head	649
Dynamite Boxing	699
Lagnacure	649
Lunar Silver Star Story	799
New Japan Pro Wrestling	699
Parasite Eve	699
Pocket Fighter	699
Samuari Showdown 1&2	629
Tactics Ogre	699
Tekken 3	399
X Men vs Street Fighter	699
Xenogear	699







SÅ HÄR GÖR DU AFFÄRER MED NORDIC GAMES:

Byt dina spel mot andra

– Få 15% mer när du byter!

Så här enkelt är det att byta:

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av Super Play. Lägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej basenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- i postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 25% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservtitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din förälders namnteckning.
2. Packa ner dina spel och skicka dem till:
Nordic Games Bytesavd., Box 5083, 650 05 Karlstad.

Bytesinformation:

Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper erhåller du tillgodokvitton på resterande belopp.

Sälj dina spel kontant

– Vi betalar mest. Jämför gärna själv!

Så här enkelt är det att sälja:

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. Saknar spelen manual eller bok?
Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher & handkontroller): -25% på pris.
Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter & handkontroller): -25 % på pris.
Gör klar listan med den totala summan du skall ha. Vill du samtidigt beställa andra spel? Vg se annan ruta på detta uppslag.
2. Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har fått priserna ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum/mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Ange något kontonummer som du vill ha pengarna på. Skriv bank/post och kontonummer. Har du inte något konto kommer pengarna på postgiroutbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor.
Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play/Playstation Magazine.
3. Sänd spel och papper till nedanstående adress.
Nordic Games AB Inköpsvd., Box 5083, 650 05 Karlstad
Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketavi, vg se mer info till höger.

Sänd in dina spel enkelt

Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

Försäljning/byte över 1 kg:

Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Begär då att få en förskottsbetald paketavi hemsänd. Denna avi får du dagen efter du ringt. Avi:n är företagspaket, vilket betyder att vi har sakerna hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg.
Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg:

Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista. Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg. Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt, dvs att du betalar frakten.


PlayStation
FEEL EVERY PUNCH
AND KICK WITH A
DUAL SHOCK JOYPAD
WHO SAID REALISTIC MOVES?
DEAD OR ALIVE ™
EIGHT OUT OF TEN - EDGE MAGAZINE
© TECMO, LTD. 1996, 1998. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Tecmo.
TECMO